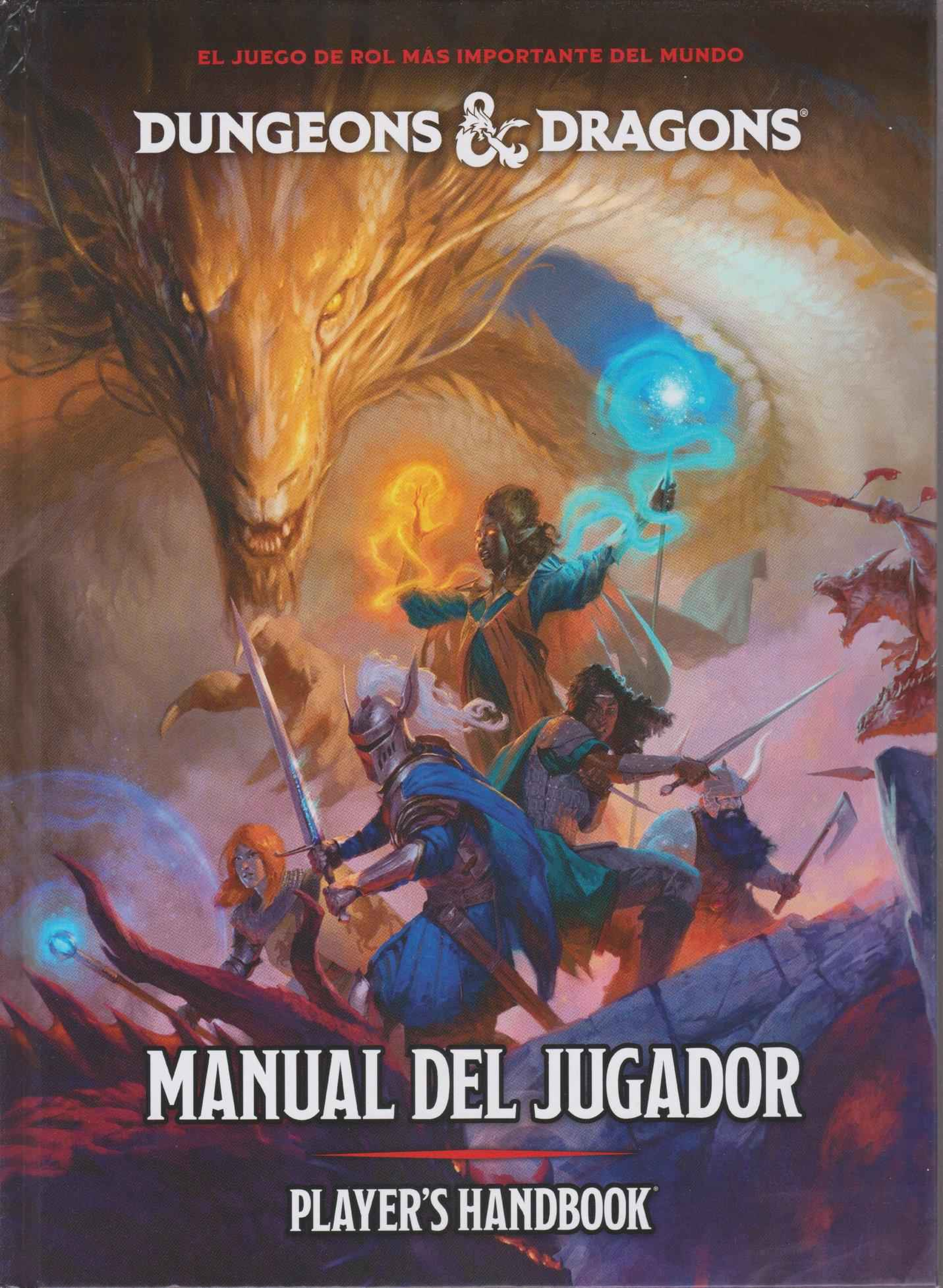
EL JUEGO DE ROL MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO

DUNGEONS & DRAGONS®



MANUAL DEL JUGADOR

PLAYER'S HANDBOOK®

MANUAL DEL JUGADOR

PLAYER'S HANDBOOK®

DAARKEN

Créditos

12+

Diseñador principal: Jeremy Crawford
Diseño: Christopher Perkins, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Ray Winninger, James Wyatt
Desarrollo de reglas: Jeremy Crawford (líder), Makenzie De Armas, Ben Petrisor
Edición: Janica Carter (líder), Judy Bauer, Adrian Ng, F. Wesley Schneider
Análisis de pruebas del juego: Ron Lundeen (líder), Dan Dillon, Ben Petrisor, Patrick Renie

Dirección de arte: Emi Tanji (líder), Josh Herman
Diseño gráfico: Matt Cole (líder), Trystan Falcone, Trish Yochum
Ilustraciones de la portada: Tyler Jacobson
Ilustraciones del interior: Rob Alexander, David Astruga, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Michael Broussard, Ignatius Budi, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Pedro Cardoso, Kai Carpenter, Clint Cearley, Javier Charro, Jedd Chevrier, Billy Christian, Tuan Duong Chu, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Justine Cruz, Daarken, Nikki Dawes, Jonas De Ro, Yuhong Ding, Aldo Dominguez, Olga Drebas, Tomas Duchek, Jesper Ejsing, Wayne England, Martina Fačková, Aurore Folny, Evyn Fong, Jessica Fong, Gaboleps, Caroline Gariba, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, John Grello, Leesha Hannigan, Patrik Hell, Nathaniel Himawan, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jane Katsubo, Jonathan Kuo, Katerina Ladon, Néstor Ossandón Leal, Linda Lithen, Titus Lunter, Erel Maatita, Randall Mackey, Erion Makuo, Antonio José Manzanedo, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Marcela Medeiros, Julia Metzger, Alexander Mokhov, Caio Monteiro, Calder Moore, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Jodie Muir, David Auden Nash, Irina Nordsol, Hinchel Or, Hector Ortiz, Alejandro Pacheco, Mike Pape, Borja Pindado, Andrea Piparo, Polar Engine, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Joshua Raphael, Aaron J. Riley, Denman Rooke, Hocheol Ryu, Fabià Sans, Chris Seaman, Alditha Siregar, Bryan Sola, Craig J Spearing, Justin Sweet, Kamila Szutenberg, Wisnu Tan, Brian Valeza, Randy Vargas, Adam Vehige, Magali Villeneuve, Kenny Vo, Lauren Walsh, Joseph Weston, Campbell White, Richard Whitters, Daneen Wilkerson, Zuzanna Wuzyk, Lixin Yin
Director de arte de conceptos: Josh Herman
Arte de conceptos: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Asesoramiento: Sarah Benjamin, Basheer Ghouse, Kayleigh Jones, James Mendez, Brian Powers, Pam Punzalan, Jason Schklar
Asesoramiento adicional: Kyle Brink, Aaron Forsythe, Mark Heggen, Jay Jani, Chris Mooney, James Rose, Carl Sibley, Kale Stutzman

Producción: Dan Tovar (líder), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey
Ingeniería de operaciones de impresión: Basil Hale, Scott West
Técnicos de imágenes: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee
Especialista de preimpresión: Jefferson Dunlap

Incluye contenido revisado de
Guía de Xanathar para Todo (2022) y *El Caldero de Tasha para Todo* (2022)
Basado en el *Manual del Jugador* (2018), diseñado por
Jeremy Crawford (líder), Bruce R. Cordell, Tom LaPille, Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, James Wyatt
Inspirado en el juego original creado por
Gary Gygax y Dave Arneson y desarrollado después por muchos otros a lo largo de los últimos 50 años

Localización

Wizards of the Coast
Dirección de arte: Emi Tanji
Gestión de localización: José Teixeira
Producción: Andy Smith
Gestión del producto: Meagan Kenreck

Alpha CRC
Gestión del programa: Angelica Combi
Gestión del proyecto: Felippe Montez
Traducción: Ana Abad Antón, Clara Lorda Fernández, Ignacio Pérez Cerón
Revisión: Hugo Pernas Moreno
Diseño y composición: Anna Yelizarova
Control de calidad: Ekaterina Kalda, Irina Anipchenko, Julija Aleksandrjuk

En la portada

La reina elfa Yolande y los héroes de la Llamada del Valor ponen a prueba su coraje contra el mal guiados por un dragón de oro en esta intrépida escena ilustrada por Tyler Jacobson.

620D3709105001 SP
ISBN: 978-0-7869-6968-5
Primera impresión en inglés: septiembre de 2024
Primera impresión: marzo de 2025

CE UK CA

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, el logotipo del dragón, Dark Sun, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, *Curse of Strahd*, el resto de nombres de productos de Wizards of the Coast, sus respectivos logotipos y The World's Greatest Role-playing Game son marcas comerciales de Wizards of the Coast en EE. UU. y otros países. Todos los personajes y sus aspectos distintivos son propiedad de Wizards of the Coast. Este material está protegido por las leyes de *copyright* de Estados Unidos de América. Queda totalmente prohibido cualquier reproducción o uso no autorizados de los materiales u obras artísticas aquí contenidos sin el consentimiento expreso y por escrito de Wizards of the Coast.

Impreso en Bélgica. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, Washington 98057-0707, Estados Unidos. Fabricado por Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Suiza.
Entidad representante: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Ámsterdam, Países Bajos. Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, Reino Unido.
Jeu en anglais. CONTENU: 1 livre. Importé au Canada par Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. **FABRIQUÉ AUX BÉLGICA.**

Índice

Bienvenida a la aventura 4
¿Qué necesitas? 4
Uso de este libro 5
Mundos de aventuras 5

Cap. 1: Cómo jugar 6
¿Jugador o DM? 7
El ritmo de juego 8
Un juego en desarrollo 8
Dados 9
Las seis características 10
Las pruebas con d20 10
- Pruebas de característica 10
- Tiradas de salvación 11
- Tiradas de ataque 12
- Ventaja y desventaja 12

Competencia 13
Acciones 15
- Acciones adicionales 15
- Reacciones 15

Interacciones sociales 16
Exploración 19
- Visión e iluminación 19
- Esconderse 19
- Interactuar con objetos 19
- Peligros 20
- Viajar 20

Combate 23
- Estructura de un combate 23
- Movimiento y posición 24
- Atacar 25
- Ataques a distancia 26
- Ataques cuerpo a cuerpo 26
- Combate montado 26
- Combate bajo el agua 27

Daño y curación 27
- Puntos de golpe 27
- Tiradas de daño 27
- Críticos 27
- Tiradas de salvación y daño 28
- Tipos de daño 28
- Resistencia y vulnerabilidad 28
- Inmunidad 28
- Curación 28
- Llegar a 0 puntos de golpe 28
- Puntos de golpe temporales 29

Estados 29

Cap. 2: Crear un personaje 32
Crear tu personaje 33
Progresión de niveles 41
Comenzar en niveles superiores 43
Multiclase 44
Bagatelas 46

Cap. 3: Clases de personaje 48
Bárbaro 50
- Senda del Árbol del Mundo 54
- Senda del berserker 55
- Senda del corazón salvaje 56
- Senda del fanático 57

Bardo 58
- Lista de conjuros de bardo 62
- Colegio de la danza 64
- Colegio del conocimiento 65
- Colegio del glamour 66
- Colegio del valor 67

Brujo 68
- Opciones de invocación sobrenatural 71
- Lista de conjuros de brujo 73
- Patrón celestial 75
- Patrón feérico 76
- Patrón infernal 77
- Patrón primigenio 78

Clérigo 80
- Lista de conjuros de clérigo 83
- Dominio de la guerra 85
- Dominio de la luz 86
- Dominio de la vida 87
- Dominio del engaño 88

Druida 90
- Lista de conjuros de druida 94
- Círculo de la luna 96
- Círculo de la tierra 98
- Círculo de las estrellas 99
- Círculo del mar 100

Explorador 102
- Lista de conjuros de explorador 105
- Acechador en la penumbra 106
- Cazador 107
- Errante feérico 108
- Señor de las bestias 110

Guerrero 112
- Caballero arcano 115
- Campeón 117
- Guerrero psiónico 118
- Maestro del combate 119

Hechicero 122
- Opciones de metamagia 125
- Lista de conjuros de hechicero 126
- Hechicería aberrante 129
- Hechicería de magia salvaje 130
- Hechicería dracónica 133
- Hechicería mecánica 134

Mago 136
- Lista de conjuros de mago 140
- Abjurador 144
- Adivino 145
- Evocador 146
- Ilusionista 147

Monje 148
- Guerrero de la mano abierta 152
- Guerrero de la misericordia 152
- Guerrero de la sombra 154
- Guerrero de los elementos 154

Paladín 156
- Lista de conjuros de paladín 160
- Juramento de entrega 161
- Juramento de gloria 162
- Juramento de los antiguos 163
- Juramento de venganza 164

Pícaro 166
- Asesino 170
- Embaucador arcano 171
- Ladrón 173
- Rebanaalmas 174

Cap. 4: Orígenes de personaje 176
Componentes del origen 177
Descripciones de trasfondos 177
- Acólito 178
- Animador 178
- Artesano 179
- Campesino 179
- Charlatán 180
- Comerciante 180
- Criminal 181
- Ermitaño 181
- Erudito 182
- Escriba 182
- Guardia 183
- Guía 183
- Marinero 184
- Noble 184
- Soldado 185
- Vagabundo 185

Descripciones de las especies 186
- Aasimar 186
- Dracónido 187
- Elfo 188
- Enano 190
- Gnomo 191
- Goliat 192
- Humano 193
- Mediano 194
- Orco 195
- Tiefling 196

Cap. 5: Dotes 198
Descripciones de dotes 199
- Dotes de origen 200
- Dotes generales 202
- Dotes de estilo de combate 209
- Dotes de don épico 210

Cap. 6: Equipo 212
Monedas 213
Armas 213
- Propiedades 213
- Propiedades de maestría 214

Armaduras 219
Herramientas 220
Equipo de aventureros 222
Monturas y vehículos 229
Servicios 230
Objetos mágicos 232
Fabricar equipo 233

Cap. 7: Conjuros 234
Obtener conjuros 235
Lanzar conjuros 235
Descripciones de conjuros 239

Ap. A: El multiverso 344
Los reinos materiales 344
Planos de transición 344
Los Planos Interiores 344
Los Planos Exteriores 344

Ap. B: Perfiles de criaturas 346

Ap. C: Glosario de reglas 360

Índice de términos 378

Bienvenida a la aventura

Esta historia comenzó hace 50 años y tú formas parte *de ella. En la década de 1970, Gary Gygax y Dave Arneson crearon un juego de fantasía que combinaba reglas y narración de historias. Nunca había existido nada igual: un juego en el que cada jugador creaba su propio personaje de fantasía y se aliaba con sus amigos para emprender misiones. Una persona actuaba de narrador y árbitro (el Dungeon Master) y hacía todo lo que estaba en su mano para desafiar y entretener a los otros jugadores. Aquel juego fue, por supuesto, la primera versión de Dungeons & Dragons, y tú estás leyendo ahora su encarnación más reciente.*

A lo largo de décadas, millones de personas han jugado a D&D y un sinfín de escritores, diseñadores de juegos y artistas han dejado huella en sus diversas ediciones. Cuando nuestro equipo publicó la edición actual en 2014, nos impresionó la cantidad de personas a las que entusiasmó. Esta versión revisada es un homenaje a todas esas personas: a las que llevan años jugando a D&D, a las que contribuyen al juego con sus opiniones y a las que están a punto de experimentar el placer de jugarlo por primera vez.

Cuando era adolescente, conocí tanto a Gary como a Dave. Me pasé un día entero con Gary e hicimos lo que hacen todos los aficionados a D&D: intercambiar historias sobre nuestras aventuras en el multiverso de D&D. Te invito a embarcarte de nuevo en estas aventuras. Échate todas las risas que puedas con tus amigos. Emplead solo las reglas que os resulten divertidas y aspirad siempre a que el grupo se sienta feliz. Muchísimas personas han disfrutado de la magia de D&D durante medio siglo. ¡Mantengamos la llama avivada otros 50 años más!

—Jeremy Crawford

Prepárate para embarcarte en un sinfín de aventuras de fantasía con tus amigos. Dungeons & Dragons te invita a ponerte en la piel de aventureros imaginarios para adentrarte en mazmorras y otros lugares peligrosos, enfrentarte a enemigos temibles, como dragones, y forjar amistades entre hazañas fantásticas.

D&D emplea la imaginación y una serie de reglas para invitarte a interpretar a un personaje de fantasía: una valerosa guerrera, un astuto pícaro, un clérigo devoto, une poderose mague o lo que quieras imaginar. Como tal, deberás resolver problemas, enfrentarte a monstruos y visitar lugares increíbles.

En D&D no se gana ni se pierde; al menos, no tal y como se entienden estos términos habitualmente. Tus amigos y tú crearéis una trama emocionante de aventureros que se enfrentan a situaciones peliagudas. A veces, uno de ellos podría sufrir un final trágico. No obstante, los demás aventureros podrían buscar una magia lo bastante poderosa como para resucitar a su compañero caído, o tal vez el jugador decida interpretar a un personaje nuevo. Sea como sea, si todo el mundo se divierte y creáis una historia memorable, la victoria será vuestra.

¿Qué necesitas?

Esto es lo que hace falta para jugar a D&D con uno o varios amigos (un grupo típico tiene cinco participantes):

Dungeon Master. Una persona asume el papel de Dungeon Master (DM), que es quien dirige la narración y arbitra el juego. Cada DM crea aventuras para los personajes de los jugadores, que se enfrentan a las dificultades y deciden qué caminos explorar. Además, narra lo que van experimentando e interpreta a los amigos y enemigos que se encuentren por el camino. Aunque su papel conlleva desafiar a los aventureros, siempre aspirará a que todo el grupo se divierta.

Jugadores. Cada jugador crea un aventurero que formará equipo con los aventureros de los demás jugadores. Mano a mano, el grupo podría explorar una oscura mazmorra, una ciudad en ruinas, un castillo embrujado, un templo perdido, una montaña llena de lava u otro lugar que describa su DM. Los aventureros también resolverán enigmas, hablarán con otros personajes, se enfrentarán a monstruos de fantasía y descubrirán objetos mágicos y otros tesoros, todo ello mientras buscan la diversión del grupo.

También necesitarás estos recursos, ya sean en formato físico o en DnDBeyond.com:

Manual del jugador. Este libro es tu guía esencial para consultar las reglas del juego y orientarte al crear tu propio aventurero.

Guía del Dungeon Master* y *Manual de monstruos. El primero de estos libros sirve de guía para que cada DM cree y dirija sus aventuras, mientras que el segundo contiene cientos de monstruos para poblarlas.

Dados. Necesitas un juego de dados poliédricos (mostrados en el capítulo 1). Puedes conseguirlos en tiendas de juegos físicas o en línea y también hay aplicaciones que imitan el lanzamiento de dados.

Aprender de la observación

Una forma fantástica de aprender los fundamentos de D&D es ver jugar a otras personas. En internet hay vídeos de partidas de D&D que muestran el inmenso abanico de posibilidades que ofrece el juego. Mientras observas las partidas, presta atención a lo que hacen algunos jugadores para que todos los miembros del grupo se diviertan. Al único público al que tienes que entretener cuando juegas a D&D es a tus amigos y a ti.

Hoja de personaje. Para registrar los datos importantes de tu personaje, necesitas una hoja de personaje, que puede ser tan sencilla como una hoja de papel en la que vayas haciendo anotaciones o tan versátil y completa como un registro digital.

Estos accesorios también podrían ser útiles para los DM:

Pantalla del DM. Hay DM que prefieren usar una pantalla para que los jugadores no puedan ver sus notas ni sus tiradas. ¡Es de mala educación asomarse por encima de la pantalla!

Miniaturas y cuadrícula de combate. También hay DM que utilizan una cuadrícula y miniaturas para dirigir los combates, ya que resulta práctico para visualizar la acción. Una cuadrícula puede ser cualquier superficie dividida en casillas de 2,5 cm de lado, desde hojas desechables de papel a pósteres de mapas. Las miniaturas pueden ser desde fichas sencillas hasta figuritas detalladas. También hay mapas y miniaturas disponibles en línea, como en DnDBeyond.com.

Uso de este libro

En este libro encontrarás lo siguiente:

Capítulo 1: Cómo jugar. El primer capítulo explica los fundamentos del juego e incluye ejemplos que te ayudarán a entender cómo funciona.

Capítulo 2: Crear un personaje. El capítulo 2 te explica los pasos para crear tu personaje.

Capítulo 3: Clases de personaje. Las capacidades de los personajes vienen determinadas en gran medida por su clase, como guerrero o mago. El capítulo 3 presenta doce clases entre las que elegir, junto con cuarenta y ocho subclases.

Capítulo 4: Orígenes de personaje. El trasfondo y la especie son elementos clave a la hora de definir el origen de un personaje, que determina más aún sus capacidades, al margen de la clase que hayas elegido. En el capítulo 4 se presentan diversas opciones de trasfondos y especies.

Capítulo 5: Dotes. Las dotes del capítulo 5 son rasgos especiales que los personajes adquieren como parte de su clase y trasfondo.

Capítulo 6: Equipo. El capítulo 6 trata sobre las armaduras, las armas y el equipo de aventureros.

Capítulo 7: Conjuros. Este capítulo contiene las descripciones de los conjuros que pueden usar los lanzadores de conjuros.

Apéndice A: El multiverso. Aquí encontrarás un resumen del multiverso mágico en el que suceden las aventuras de D&D.

Apéndice B: Perfiles de criaturas. Este apéndice recoge la información de criaturas con las que pueden entablar amistad determinados personajes o en las que se pueden transformar.

Apéndice C: Glosario de reglas. En este apéndice se resume la terminología de las reglas principales del juego, por lo que es un material de consulta indispensable durante una partida.

¿Cuáles son las novedades de la versión de 2024?

Esta es la versión de 2024 del *Manual del jugador* para la quinta edición. Si has leído la versión de 2014, publicada en español en 2018, buena parte de este libro te resultará familiar, ya que las reglas básicas del juego son las mismas. Sin embargo, este libro contiene muchos elementos nuevos o rediseñados que sustituyen a las versiones de libros anteriores, entre los que destacan estos:

Reglas simplificadas. Las reglas del juego se han simplificado y ahora se respaldan con un glosario de reglas.

Creación de personajes más sencilla. Con el capítulo 2, crear un personaje ahora es más fácil que nunca.

Clases mejoradas. En el capítulo 3, todas las clases y subclases se han enriquecido con nuevas opciones.

Orígenes rediseñados. En el capítulo 4 se abordan los orígenes de los personajes, ahora definidos por su trasfondo y especie, que se han rediseñado.

Dotes ampliadas. En el capítulo 5 se han rediseñado las dotes y se han incorporado muchas más.

Armas, herramientas y fabricación de objetos mejoradas. Las propiedades de maestría transforman el manejo de las armas y todos los personajes disponen de nuevas reglas para las herramientas y la fabricación de objetos en el capítulo 6.

Conjuros deslumbrantes. El capítulo 7 está repleto de conjuros nuevos y antiguos, a los que se les han aplicado mejoras.

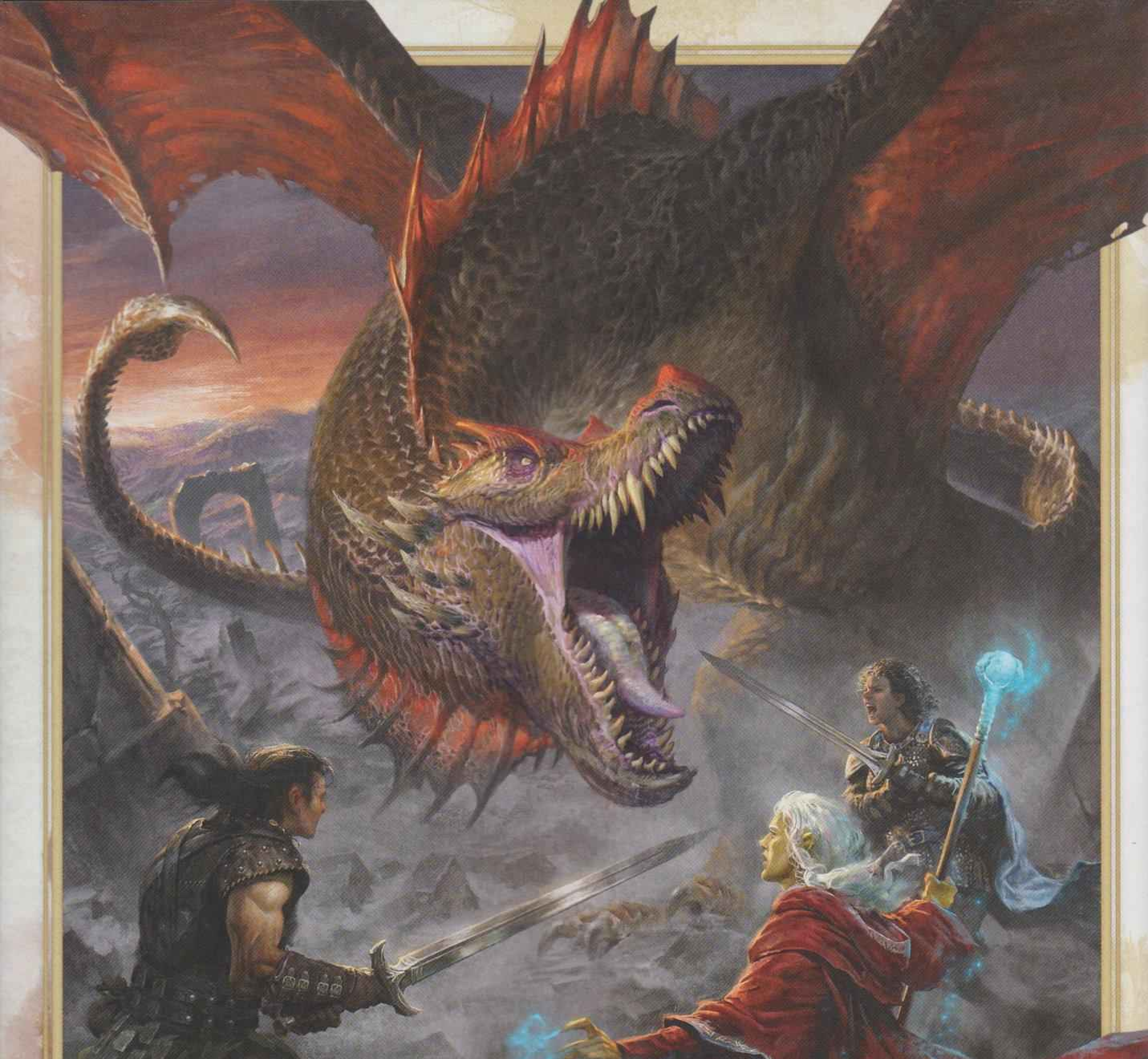
Si no encuentras una regla, echa un vistazo al índice de términos. Si el nombre de una regla ha cambiado respecto al *Manual del Jugador* de 2018, en el índice se hace referencia al nombre nuevo. Por ejemplo, si buscas "Inspiración" en el índice, te conduce a las reglas de la "Inspiración heroica" del glosario de reglas.

Mundos de aventuras

Los mundos de D&D rebosan de magia, monstruos y espectaculares aventuras. Parten de una base de fantasía medieval y abren un abanico de posibilidades que sobrepasan cualquier límite de nuestra realidad.

Los mundos de D&D existen en un multiverso y están conectados entre sí y con otros planos de existencia. Algunos de los mundos se han publicado como escenarios oficiales de D&D, como los de Greyhawk, Forgotten Realms, Dragonlance, Spelljammer, Planescape, Dark Sun, Eberron y Ravenloft. Además de estos mundos, hay miles más que han ido creando las generaciones de jugadores de D&D para sus propias partidas. En medio de la riqueza del multiverso, tú podrías crear tu propio mundo.

Los mundos del multiverso tienen características en común, pero se diferencian por su historia y geografía particulares. Tu DM podría ambientar una campaña en uno de estos mundos o en uno de su propia invención. Dada la gran variedad que existe entre los mundos de D&D, consulta con tu DM cómo será el mundo de tus futuras aventuras.



Durante sus aventuras en el mundo de Dragonlance, los hermanos Caramon Majere, Raistlin Majere y Kitiara Uth Matar enfurecen a un guiverno.

CAPÍTULO 1

CÓMO JUGAR

La imaginación es un ingrediente clave de Dungeons & Dragons, un juego cooperativo en el que los personajes que interpretan los jugadores se embarcan juntos en diversas aventuras ambientadas en mundos de fantasía repletos de monstruos y magia.

En D&D, la acción se desarrolla en la imaginación de los jugadores y se narra entre todos. Aquí tienes un ejemplo de cómo funciona:

Héctor (como Dungeon Master): Tras vuestro largo viaje, el Castillo Ravenloft se alza ante vosotros. Unas desvencijadas torres de piedra, que otrora pudieron alojar a los centinelas, se ciernen sobre el camino de entrada. Al otro lado, veis un enorme abismo que desaparece tras una niebla profunda que oculta el fondo. Lo atraviesa un puente levadizo, ahora bajado, cuyas cadenas chirrían al compás del viento. Unas gárgolas de piedra os vigilan desde los elevados muros y una débil luz baña el patio desde las puertas abiertas del castillo.

Nacho (como Gareth): Voy a examinar las gárgolas. Me da la sensación de que no son simples estatuas.

Sara (como Mirabella): Yo quiero comprobar lo resistente que es el puente levadizo. ¿Parece que podemos cruzarlo o se derrumbará por nuestro peso?

Héctor: Vale, vayamos por partes. Nacho, ¿Gareth observa las gárgolas?

Nacho: Sí. ¿Hay algún indicio de que sean criaturas y no simplemente decoración?

Héctor: Haz una prueba de Inteligencia.

Nacho: ¿Aplico la habilidad de Investigación?

Héctor: ¡Claro!

Nacho (tira un d20): Mm. Siete.

Héctor: Te parecen elementos decorativos. Y Sara, ¿Mirabella va a inspeccionar el puente levadizo?

La aventura continúa desde ese punto y se basa en las descripciones que el DM haga de las escenas. Más adelante en el capítulo se plantean otros ejemplos centrados en aspectos concretos del sistema de juego de D&D: las interacciones sociales, la exploración y el combate.

El glosario de reglas

Si lees un término relacionado con una regla en este libro y quieres saber su definición, consulta el glosario de reglas en el apéndice C. Este capítulo resume cómo jugar a D&D y te proporciona una perspectiva general. En muchas partes del capítulo se hace referencia a este glosario.

¿Jugador o DM?

Para jugar a D&D, una persona debe hacer de Dungeon Master y el resto de jugadores (de tres a seis es lo ideal) interpretan a los aventureros. ¿Cuál es la función adecuada para ti?

El papel de un jugador

Si quieres ser uno de los protagonistas de las aventuras de tu grupo, plantéate ser uno de los jugadores. Esto es lo que hacen los jugadores:

Crear un personaje. Tu personaje es tu *alter ego* en el mundo de fantasía del juego. Tras leer este capítulo, emplea las reglas del capítulo 2 para crear tu personaje.

Aliarte con otros personajes. Tu personaje se une a los de otros jugadores para formar el grupo de aventureros, que actúan como aliados que se enfrentan unidos a desafíos y situaciones increíbles. Cada personaje aporta unas aptitudes distintivas, que idealmente complementan las de los otros personajes.

Embarcarte en aventuras. El grupo de personajes explora los lugares y vive las situaciones que plantea el DM. Puedes reaccionar ante ellas de cualquier forma imaginable y siguiendo las reglas de este libro. Aunque tu DM controle todos los monstruos con los que te encuentres, no es tu adversario. Su función es dirigir la trayectoria del grupo a medida que los personajes se vuelven más poderosos.

El papel de Dungeon Master

Si quieres ser el cerebro del juego, plantéate hacer de DM. Estas son las funciones de los DM:

Diseñar aventuras. Preparas las aventuras que vivirán los jugadores. La *Guía del Dungeon Master* te da consejos sobre cómo crear aventuras e incluso mundos enteros.

Dirigir la trama. Narras gran parte de la acción durante las partidas y describes las criaturas y los lugares con los que se topan los aventureros. Los jugadores deciden lo que hacen sus personajes al enfrentarse a los peligros y eligen qué quieren explorar. A continuación, empleas una combinación de imaginación y de reglas del juego para determinar los resultados de las decisiones de los aventureros.

Determinar las reglas. Supervisas cómo el grupo aplica las reglas del juego y te aseguras de que estas fomenten la diversión. Lee el resto de este capítulo para entender estas reglas. Además, el glosario de reglas te resultará esencial.

ANTONIO JOSÉ MANZANEDO

El ritmo de juego

Los tres pilares principales de las partidas de D&D son las interacciones sociales, la exploración y el combate. En cualquiera de esas situaciones, el juego emplea la siguiente estructura básica:

1: **El Dungeon Master describe una situación.** El DM explica a los jugadores dónde se encuentran sus aventureros y detalla su entorno (cuántas puertas tiene una sala, qué hay en una mesa, etc.).

2: **Los jugadores describen lo que hacen sus personajes.** Por lo general, los personajes permanecen juntos al recorrer una mazmorra u otro entorno. En algunas ocasiones, cada aventurero hará una cosa distinta. Así, uno podría registrar un cofre mientras otro examina un símbolo misterioso grabado en un muro y un tercero monta guardia para evitar que les sorprenda algún monstruo. Fuera del combate, el DM se asegura de que cada personaje tenga la oportunidad de actuar y decide cómo resolver su actividad. En combate, los personajes actúan por turnos.

3: **El DM describe el resultado de las acciones de los aventureros.** A veces una tarea es fácil de resolver. Si un aventurero cruza una estancia y trata de abrir una puerta, el DM puede limitarse a decir que la puerta se abre y describir lo que hay tras ella. No obstante, quizá la puerta esté cerrada con llave, el suelo esconda una trampa o cualquier otra circunstancia dificulte la tarea que el aventurero quería llevar a cabo. En estos casos, el DM podría pedir al jugador que tire un dado para determinar qué ocurrirá. Describir los resultados suele desembocar en una nueva situación en la que habrá que tomar decisiones, por lo que se volvería al paso 1.

Esta estructura se utiliza en todas las sesiones de juego (cada vez que te sientes a jugar a D&D), tanto si los jugadores hablan con un noble, exploran unas ruinas o luchan con un dragón. En ciertas situaciones (sobre todo en combate), la acción está más estructurada y todo el mundo actúa por turnos.

Las excepciones se imponen a las reglas generales

Las reglas generales rigen todas las partes del juego. Por ejemplo, las reglas de combate determinan que los ataques cuerpo a cuerpo emplean la Fuerza y los ataques a distancia usan la Destreza. Esa es una regla general, y las reglas generales son las que mandan mientras no haya nada en el juego que las contradiga explícitamente.

El juego también incluye elementos (rasgos de clase, dotes, propiedades de las armas, conjuros, objetos mágicos, capacidades de los monstruos, etc.) que, en ocasiones, contradicen una regla general. Cuando una excepción y una regla general discrepan, se impone la excepción. Por ejemplo, si un rasgo dice que puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo usando tu Carisma, puedes hacerlo, aunque eso no sea lo que establece la regla general.

Un juego en desarrollo

A veces, una sesión de D&D es una partida completa en sí misma (lo que se suele denominar una sesión "individual" o "única"), en la que se juega una aventura corta que dura solo una sesión. Sin embargo, lo más habitual es que las sesiones de D&D se encadenen para dar pie a aventuras más extensas que duren varias sesiones. A su vez, las aventuras se pueden enlazar en una trama más amplia denominada "campaña".

Una campaña es como una serie de televisión en la que una aventura se corresponde con una temporada. Así, una sesión de juego es como un único episodio: puede tener una historia independiente, pero suele estar relacionada con la trama general, si la hay.

Aventuras

El Dungeon Master puede crear una aventura o comprarla (los ejemplos de juego de este capítulo se basan en una aventura publicada, *La Maldición de Strahd*). En cualquier caso, una aventura presenta un entorno de fantasía, como una mazmorra subterránea, unas asombrosas tierras salvajes o una ciudad impregnada de magia. También incluye un elenco de personajes no jugadores controlados por el DM. Con frecuencia, uno de estos PNJ será un villano cuyos planes maléficos motivan una buena parte de la acción.

A lo largo de una aventura, los personajes exploran los entornos y se enfrentan a las situaciones y criaturas que plantea el DM. Durante estas exploraciones deben lidiar con batallas, trampas, negociaciones, misterios y más tipos de experiencias.

Las aventuras varían en cuanto a su longitud y complejidad. Una aventura corta podría presentar solo unos pocos desafíos y desarrollarse en una única sesión. En cambio, una aventura larga podría contener muchos combates, interacciones u otros desafíos y ocupar numerosas sesiones.

Campañas

Una campaña es una serie de aventuras protagonizadas por el mismo grupo de personajes que siguen la trama.

Algunas campañas son episódicas, es decir, cada aventura narra su propia historia y, aparte de los personajes jugadores, apenas comparte nada con la siguiente. Otras, en cambio, plantean tramas y temas extensos que abarcan varias aventuras, incluyen un elenco recurrente de PNJ y conducen a un clímax o desenlace.

Al igual que con las aventuras, un DM puede crear una campaña desde cero, componerla a partir de aventuras publicadas o mezclar contenido de su cosecha con material publicado. Asimismo, la campaña podría desarrollarse en un mundo creado por el DM o en un escenario de campaña ya existente, como Forgotten Realms o Greyhawk (este último se describe en la *Guía del Dungeon Master*).

Redondear hacia abajo

Siempre que tengas que dividir o multiplicar un número en la partida, redondéalo hacia abajo si no es entero, incluso cuando la parte decimal sea 5 o más. Algunas reglas plantean excepciones e indican que redondees hacia arriba.

Dados

Los dados aportan aleatoriedad al juego y ayudan a determinar si los personajes y monstruos logran o no lo que intentan hacer.

Notación de los dados

Para referirnos a los dados que se usan en D&D, utilizamos la letra *d* seguida del número de caras: d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Por ejemplo, un d6 es un dado de seis caras (el cubo que usa la mayoría de juegos). La ilustración de esta página muestra el aspecto de cada dado.

Cuando tengas que tirar los dados, las reglas te dirán la cantidad y el tipo de dados que debes utilizar, además de cualquier número que debas sumar o restar. Por ejemplo, "3d8 + 5" significa que debes tirar tres dados de ocho caras, sumar sus resultados y añadir 5 al total.

Dados percentiles

A veces, en las reglas se hace referencia al d100. Aunque esos dados existen, la forma habitual de tirar 1d100 consiste en utilizar dos dados de diez caras (numeradas del 0 al 9), llamados dados percentiles. Uno de ellos (elegido antes de tirar) representará las decenas y el otro, las unidades. Por ejemplo, si sacas un 7 con el dado de las decenas y un 1 con el de las unidades, el resultado será un 71. Dos 0 representan un 100.

Algunos dados de diez caras tienen grabadas las decenas (00, 10, 20, etc.), lo que facilita distinguir qué dado representa cada dígito. En este caso, un 70 y un 1 es un 71, y 00 y 0 es 100.

D3

La misma notación con la letra *d* aparece en la expresión "1d3", aunque es raro encontrar dados con solo tres caras. Para simular la tirada de 1d3, tira 1d6 y divide el resultado entre dos (redondeando hacia arriba).

¿Para qué sirven los dados?

Estos son los usos más habituales de los dados en D&D.

Prueba con d20

El dado de 20 caras (d20) es el más importante que utilizarás al jugar. Es esencial en la mecánica principal (las pruebas con d20) que el juego emplea para determinar si las criaturas tienen éxito o fracasan al intentar realizar acciones durante la partida (consulta "Las pruebas con d20" más adelante en este capítulo).

Interpretar el resultado de los dados en la historia

Gran parte de la diversión en D&D se basa en interpretar lo que el resultado de los dados significa para la historia. Los dados simbolizan el azar y suelen presentar un hecho inesperado: un experto que fracasa, un novato que triunfa u otros giros en la trama. Cuando una prueba con d20 u otra tirada causa una sorpresa, los Dungeon Masters suelen hacer una descripción simpática de lo que ha ocurrido. Si eres un jugador, busca oportunidades para interpretar el resultado de los dados de tu personaje y explica por qué los hechos se desarrollan de forma inesperada o incluso cómica.

Tira 1d20 cuando tu personaje trate de hacer algo que, según tu DM, pueda lograrse o no. Cuanto mayor sea el resultado, más probabilidad tendrás de conseguirlo.

Daño

El uso más habitual de los dados, aparte del d20, es determinar el daño. Cuando superas una tirada de ataque (un tipo de prueba con d20), haces una tirada de daño para ver la efectividad del ataque. Cuando lanzas un conjuro, también puede que realices una tirada de daño. Las diferentes armas y conjuros emplean diversos dados para determinar el daño. Por ejemplo, una daga usa 1d4, un hacha a dos manos usa 1d12 y un conjuro *bola de fuego* usa 8d6.

Tablas aleatorias

De vez en cuando, te encontrarás con una tabla que utilice los dados para generar un resultado aleatorio. En esas tablas, el encabezado de la columna situada más a la izquierda indicará el dado que se debe emplear, como d10 o d100. Tira ese dado, localiza el número que saques (o un rango que contenga ese número) en esa columna y lee lo que pone en la fila para conocer el resultado. Por ejemplo, la tabla "Bagatelas" del capítulo 2 utiliza un d100.

Porcentajes de probabilidad

A veces, encontrarás reglas que describan un porcentaje de probabilidad de que algo ocurra. Por ejemplo, una regla podría decir que hay un 5 % de probabilidad de que algo suceda. Para determinar si llega a ocurrir, tira los dados percentiles: si el resultado es igual o menor que el porcentaje de probabilidad (de 01 a 05, en este ejemplo), ocurrirá.

D4 | D6 | D8 | D10 (unidades) | D10 (decenas) | D12 | D20

Alejandro Pacheco

Las seis características

Todas las criaturas (personajes y monstruos) tienen seis características que definen sus capacidades físicas y mentales, tal y como se muestra en la tabla "Descripciones de las características".

Descripciones de las características

Característica	La puntuación mide...
Fuerza	Poderío físico
Destreza	Agilidad, reflejos y equilibrio
Constitución	Salud y aguante
Inteligencia	Raciocinio y memoria
Sabiduría	Perspicacia y fortaleza mental
Carisma	Confianza, aplomo y encanto

Puntuaciones de característica

Cada característica tiene una puntuación de 1 a 20, aunque las de algunos monstruos llegan a 30. La puntuación representa la magnitud de una característica. La tabla "Puntuaciones de característica" resume el significado de las puntuaciones.

Puntuaciones de característica

Puntuación	Significado
1	Este es, por lo general, el mínimo que puede tener una puntuación. Si un efecto la reduce a 0, explica lo que ocurre.
2–9	Representa una capacidad débil.
10–11	Representa la media humana.
12–19	Representa una capacidad fuerte.
20	Este es el máximo que pueden tener las puntuaciones de los aventureros salvo que un rasgo indique lo contrario.
21–29	Representa una capacidad extraordinaria.
30	Este es el máximo que pueden tener las puntuaciones.

Modificadores por característica

Cada característica posee un modificador que aplicas al realizar una prueba con d20 de esa característica (se explica en el apartado "Las pruebas con d20"). El modificador por característica se deriva de su puntuación, tal y como se muestra en la tabla "Modificadores por característica".

Modificadores por característica

Puntuación	Modificador	Puntuación	Modificador
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4
4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Las pruebas con d20

Cuando el resultado de una acción no esté claro, se tira 1d20 para determinar si esta tiene éxito o fracasa. Estas tiradas se denominan pruebas con d20 y las hay de tres tipos: pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque. Todas ellas siguen estos pasos:

1: **Tira 1d20.** Cuanto mayor sea el resultado, mejor. Si la tirada tiene ventaja o desventaja (descritas más adelante en este capítulo), tirarás 2d20, pero emplearás el resultado de uno solo de ellos: el mayor si tienes ventaja o el inferior si tienes desventaja.

2: **Añade los modificadores.** Añade estos modificadores al resultado obtenido con el d20:

- **El modificador por característica correspondiente.** Este capítulo y el glosario de reglas explican qué modificador por característica se debe emplear en las diversas pruebas con d20.
- **Tu bonificador por competencia, si procede.** Cada criatura tiene un bonificador por competencia, un número que se suma al realizar una prueba con d20 que utilice alguna aptitud, como una habilidad, en la que la criatura sea competente. Consulta "Competencia" más adelante en este capítulo.
- **Bonificadores y penalizadores según las circunstancias.** Un rasgo de clase, un conjuro o cualquier otra regla podrían otorgar un bonificador o un penalizador a la tirada.

3: **Compara el total con un número objetivo.** Si el total del d20 y sus modificadores es igual o superior al número objetivo, se supera la prueba con d20. De lo contrario, se falla. El Dungeon Master decide los números objetivo y dice a los jugadores si sus tiradas tienen éxito o no. El número objetivo de una prueba de característica o de una tirada de salvación se denomina clase de dificultad (CD). El número objetivo de una tirada de ataque recibe el nombre de clase de armadura (CA), que es una cifra que aparece en una hoja de personaje o en un perfil (consulta el glosario de reglas).

Pruebas de característica

Las pruebas de característica representan los intentos de las criaturas al usar sus capacidades y su entrenamiento para superar un obstáculo, como abrir a la fuerza una puerta atascada, forzar una cerradura, entretener a un público o descifrar un código. El DM y las reglas suelen requerir una prueba de característica cuando una criatura trata de llevar a cabo una acción (que no sea un ataque) en la que exista la posibilidad de fracasar de forma significativa. Cuando el resultado no esté claro y sea relevante para la narrativa, se tiran los dados para determinarlo.

Modificador por característica

El nombre de una prueba de característica depende del modificador por característica que utilice: una prueba de Fuerza, una prueba de Inteligencia, etc. Se requieren diferentes pruebas de característica para distintas situaciones, en función de la característica que sea más relevante. Consulta la tabla "Ejemplos de pruebas de característica" para ver para qué pueden servir las pruebas.

Una prueba con d20 puede suponer un éxito arrollador, un simple logro o una catástrofe.

Ejemplos de pruebas de característica

Característica	Haz una prueba para...
Fuerza	Levantar, empujar, tirar o romper algo.
Destreza	Moverte de forma ágil, rápida o silenciosa.
Constitución	Rebasar tus capacidades físicas normales.
Inteligencia	Razonar o recordar algo.
Sabiduría	Percatarte de algo en tu entorno o en la conducta de las criaturas.
Carisma	Influir, entretener o engañar.

Bonificador por competencia

Suma tu bonificador por competencia a una prueba de característica cuando tu DM determine que la competencia en una habilidad o con una herramienta sea relevante para la prueba y tú poseas dicha competencia. Por ejemplo, si una regla hace referencia a una prueba de Fuerza (Acrobacias o Atletismo), puedes sumar tu bonificador por competencia a la prueba si eres competente en una de esas dos habilidades. Consulta "Competencia" más adelante en este capítulo para obtener más información sobre las competencias en habilidades o con herramientas.

Clase de dificultad

La clase de dificultad de una prueba de característica representa la dificultad de la tarea. Cuanto más difícil sea, mayor será su CD. Las reglas establecen las CD de ciertas pruebas, pero el DM es quien las determina en última instancia. La tabla "Clases de dificultad típicas" muestra un rango de CD posibles para las pruebas de característica.

Clases de dificultad típicas

Dificultad de la tarea	CD	Dificultad de la tarea	CD
Muy fácil	5	Difícil	20
Fácil	10	Muy difícil	25
Dificultad media	15	Casi imposible	30

Tiradas de salvación

Una tirada de salvación, o simplemente salvación, representa un intento de evitar o resistir una amenaza, como una explosión ígnea, una ráfaga de gas venenoso o un conjuro que trate de invadir tu mente. Normalmente no eliges hacer una tirada de salvación, sino que debes hacerla porque tu personaje o un monstruo (si eres DM) está en peligro. El resultado de la tirada se describe en el efecto que la ha causado.

Si no quieres resistirte al efecto, puedes optar por no hacer la tirada para fallarla.

Modificador por característica

Las tiradas de salvación usan el nombre de los modificadores por característica que emplean: una tirada de salvación de Constitución, una tirada de salvación de Sabiduría, etc. Se utilizan diversas tiradas de salvación para resistirse a diferentes tipos de efectos, como se muestra en la tabla "Ejemplos de tiradas de salvación".

Ejemplos de tiradas de salvación

Característica	Haz una tirada de salvación para...
Fuerza	Resistir físicamente una fuerza directa.
Destreza	Esquivar una amenaza.
Constitución	Resistir un peligro tóxico.
Inteligencia	Identificar una ilusión como falsa.
Sabiduría	Resistir una agresión mental.
Carisma	Reafirmar tu identidad.

Bonificador por competencia

Sumas tu bonificador por competencia a tu tirada de salvación si eres competente en ese tipo de salvación. Consulta "Competencia" más adelante en este capítulo.

Clase de dificultad

La clase de dificultad de una tirada de salvación la determinan el efecto que la causa o el DM. Por ejemplo, si un conjuro te obliga a hacer una tirada de salvación, la aptitud mágica del lanzador y su bonificador por competencia determinarán la CD. Las capacidades de los monstruos que exigen tiradas de salvación especifican la CD.

Tiradas de ataque

Una tirada de ataque determina si un ataque acierta a un objetivo. Una tirada de ataque acierta si la tirada es igual o superior a la clase de armadura del objetivo. Las tiradas de ataque suceden normalmente en las batallas, que se describen más adelante en este capítulo en "Combate", pero el DM podría pedir una tirada de ataque en otras situaciones, como en una competición de tiro con arco.

Modificador por característica

La tabla "Características de las tiradas de ataque" muestra qué modificador por característica se debe emplear en los distintos tipos de tiradas de ataque.

Características de las tiradas de ataque

Característica	Tipo de ataque
Fuerza	Ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas (consulta el glosario de reglas).
Destreza	Ataque a distancia con un arma.
Varía	Ataque de conjuro (el rasgo de lanzamiento de conjuros del lanzador determina la característica empleada, como se explica en el capítulo 7).

Algunos rasgos o propiedades te permiten usar modificadores por característica distintos a los que se indican. Por ejemplo, la propiedad "sutil" (consulta el capítulo 6) te permite utilizar la Fuerza o la Destreza con un arma que tenga esa propiedad.

Bonificador por competencia

Si eres competente con el arma con la que atacas, podrás sumar el bonificador por competencia a la tirada de ataque. También sumarás este bonificador a tus ataques de conjuro. Consulta "Competencia" más adelante en este capítulo para obtener más información sobre las competencias con armas.

Clase de armadura

La clase de armadura de una criatura representa su capacidad de evitar que la hieran en el combate. La CA de un personaje se determina durante su creación (consulta el capítulo 2), mientras que la de un monstruo se recoge en su perfil.

Calcular la CA. Todas las criaturas parten del mismo cálculo de la CA base:

CA base = 10 + el modificador por Destreza de la criatura

La CA de una criatura puede modificarse a continuación mediante armaduras, objetos mágicos, conjuros, etc.

Solo una CA base. Algunos conjuros y rasgos de clase permiten a los personajes calcular la CA de forma distinta. Un personaje con varios rasgos que le permitan calcular la CA de formas diferentes deberá elegir cuál quiere usar: solo puede emplearse una forma de calcular la base para cada criatura.

Sacar 20 o 1

Si sacas un 20 en el d20 (lo que se llama un "20 natural") al hacer una tirada de ataque, el ataque acertará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo. Esto es lo que se conoce como "crítico" (consulta "Combate" más adelante en este capítulo).

Si sacas un 1 en el d20 (un "1 natural") al hacer una tirada de ataque, el ataque fallará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo.

Ventaja y desventaja

A veces, tener ventaja o desventaja modifica una prueba con d20. La ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean una tirada del d20, mientras que la desventaja refleja las negativas.

Lo habitual es que obtengas ventaja o desventaja mediante el uso de capacidades especiales y acciones. Tu DM puede decidir también que las circunstancias otorguen ventaja o impongan desventaja.

Tirar 2d20

Cuando una tirada tenga ventaja o desventaja, tira un segundo d20 al hacerla. Usarás el resultado más alto de los dos si tienes ventaja y el más bajo si tienes desventaja. Por ejemplo, si sufres desventaja y sacas un 18 y un 3, utilizarás el 3. Si, por el contrario, tuvieras ventaja, te quedarías con el 18.

No se acumulan

Si varias situaciones afectan a una tirada y todas le otorgan ventaja, seguirás tirando solo 2d20. De forma similar, si varias situaciones imponen desventaja a una tirada, tirarás solo 2d20.

Si las circunstancias hacen que una tirada tenga tanto ventaja como desventaja, no tendrá ninguna de las dos y solo tirarás 1d20. Esto es así incluso aunque varias circunstancias provoquen desventaja y solo una te otorgue ventaja, o viceversa. Si esto ocurre, no tendrás ni ventaja ni desventaja.

SI TIENES VENTAJA, UTILIZA EL 18.
SI TIENES DESVENTAJA, USA EL 3.

ALEJANDRO PACHECO

Cómo tratar las repeticiones de tiradas

Si tienes ventaja o desventaja y algún aspecto del juego te permite volver a tirar o sustituir el d20, solo podrás volver a tirar o sustituir uno de los dados, no los dos. Tendrás que escoger cuál.

Por ejemplo, si tienes inspiración heroica (consulta el cuadro) y sacas un 3 y un 18 en una prueba de característica que tenga ventaja o desventaja, podrás usar tu inspiración heroica para repetir la tirada de uno de los dados, no de ambos.

Inspiración heroica

A veces, tu DM o una regla te conceden inspiración heroica. Si tienes inspiración heroica, puedes gastarla para volver a tirar cualquier dado inmediatamente después de lanzarlo; si lo haces, deberás utilizar el nuevo resultado.

Solo una cada vez. Nunca puedes tener más de una inspiración heroica a la vez. Si algo te proporciona inspiración heroica y ya dispones de ella, puedes cedérsela a otro personaje jugador que no la tenga.

Obtener inspiración heroica. Tu DM puede concederte inspiración heroica por diversos motivos. Por lo general, te recompensará con ella cuando hagas algo especialmente heroico, entretenido o propio de tu personaje. Se trata de una recompensa por hacer que la partida sea más divertida para todos los jugadores.

Otras reglas podrían permitir que tu personaje obtenga inspiración heroica al margen de la decisión de tu DM. Por ejemplo, los personajes humanos comienzan cada día con inspiración heroica.

Competencia

A los personajes y los monstruos se les dan bien diversas cosas. Algunos son habilidosos con muchas armas, mientras que otros solo dominan unas pocas. Hay quienes captan enseguida la motivación de la gente y a quienes se les da mejor descubrir los secretos del multiverso. Todas las criaturas tienen un bonificador por competencia, que refleja el efecto del entrenamiento en las capacidades de la criatura. El bonificador por competencia de un personaje aumenta a medida que este va subiendo de nivel (consulta el capítulo 2). El bonificador por competencia de un monstruo se basa en su valor de desafío (consulta el glosario de reglas). La tabla "Bonificador por competencia" muestra cómo se determina.

Este bonificador se aplica a una prueba con d20 cuando la criatura es competente en una habilidad, en una tirada de salvación o con un objeto que la criatura emplee para realizar la prueba con d20. El bonificador también se utiliza para los ataques de conjuro y para el calcular la CD de las tiradas de salvación de conjuros.

Bonificador por competencia

Nivel o VD	Bonificador	Nivel o VD	Bonificador
Hasta 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

El bonificador no se acumula

Tu bonificador por competencia no se puede sumar a una tirada o a otro número más de una vez. Por ejemplo, si una regla te permite realizar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión), sumarás tu bonificador por competencia si eres competente en alguna de esas habilidades, pero no lo sumarás dos veces si eres competente en ambas.

En ocasiones, tu bonificador por competencia se podría multiplicar o dividir (duplicarse o reducirse a la mitad, por ejemplo) antes de sumarlo. Por ejemplo, el rasgo Pericia (consulta el glosario de reglas) duplica el bonificador por competencia en determinadas pruebas de característica. Cuando se emplee el bonificador, se podrá multiplicar o dividir solo una vez.

Competencias en habilidades

La mayoría de pruebas de característica utilizan una habilidad, que representa una categoría de cosas que las criaturas podrían intentar hacer con una prueba de característica. Las descripciones de las acciones que llevas a cabo (consulta "Acciones" más adelante en este capítulo) especifican qué habilidad se aplica cuando hagas una prueba de característica para esa acción. Además, muchas otras reglas indican cuándo una habilidad resulta relevante. No obstante, cada DM tiene la última palabra sobre la relevancia de una habilidad en una determinada situación.

Si una criatura es competente en una habilidad, aplicará su bonificador por competencia a las pruebas de característica que utilizan esa habilidad. Aunque una criatura no sea competente en una habilidad, podrá hacer

Habilidades

Habilidad	Característica	Ejemplos de usos
Acrobacias	Destreza	Conservar el equilibrio en situaciones difíciles o realizar una proeza acrobática.
Atletismo	Fuerza	Saltar más lejos de lo normal, mantenerse a flote en aguas revueltas o romper algo.
Conocimiento arcano	Inteligencia	Recordar información acerca de conjuros, objetos mágicos y los planos de existencia.
Engaño	Carisma	Contar una mentira convincente o llevar un disfraz de manera creíble.
Historia	Inteligencia	Recordar información sobre acontecimientos, personas, naciones y culturas de carácter histórico.
Interpretación	Carisma	Actuar, contar una historia, tocar un instrumento o bailar.
Intimidación	Carisma	Asustar o amenazar a alguien para que haga lo que tú quieres.
Investigación	Inteligencia	Encontrar información oculta en libros o deducir cómo funciona algo.
Juego de manos	Destreza	Vaciar los bolsillos a alguien, ocultar un objeto que llevas en la mano o hacer trucos de prestidigitación.
Medicina	Sabiduría	Diagnosticar una enfermedad o determinar de qué ha muerto un fallecido reciente.
Naturaleza	Inteligencia	Recordar información acerca del terreno, la flora, la fauna y el clima.
Percepción	Sabiduría	Mediante una combinación de sentidos, darse cuenta de algo que es fácil pasar por alto.
Perspicacia	Sabiduría	Discernir el estado de ánimo y las intenciones de una persona.
Persuasión	Carisma	Convencer a alguien de algo de una manera sincera y amable.
Religión	Inteligencia	Recordar información sobre dioses, rituales religiosos y símbolos sagrados.
Sigilo	Destreza	Pasar desapercibido al caminar en silencio y ocultarse detrás de las cosas.
Supervivencia	Sabiduría	Seguir huellas, forrajear, encontrar un camino o evitar peligros naturales.
Trato con animales	Sabiduría	Tranquilizar o adiestrar a un animal, o conseguir que se comporte de una determinada forma.

pruebas de característica que la empleen, pero no sumará su bonificador por competencia. Por ejemplo, si un personaje trata de trepar por un acantilado, el DM podría pedirle una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje es competente en Atletismo, sumará su bonificador por competencia a la prueba de Fuerza. Por el contrario, si carece de esa competencia, realizará la prueba sin sumar su bonificador por competencia.

Lista de habilidades

Las habilidades se recogen en la tabla "Habilidades", que da ejemplos de uso de cada una e indica las pruebas de característica a las que normalmente se aplica la habilidad.

Determinar las habilidades

Las competencias en habilidades iniciales de un personaje se determinan durante su creación, mientras que las de un monstruo aparecen en su perfil.

Habilidades con características diferentes

Cada competencia en una habilidad está asociada a una prueba de característica. Por ejemplo, la habilidad de Intimidación está asociada al Carisma. Sin embargo, en ciertas situaciones, tu DM podría dejarte aplicar tu competencia a otro tipo de prueba. Por ejemplo, si un personaje trata de intimidar a alguien haciendo alarde de su fuerza física, su DM podría pedir una prueba de Fuerza (Intimidación) en vez de una de Carisma (Intimidación). En ese caso, el personaje haría una prueba de Fuerza y sumaría su bonificador por competencia si tuviera competencia en Intimidación.

Competencias en tiradas de salvación

La competencia en una tirada de salvación permite al personaje sumar su bonificador por competencia a las tiradas de salvación que empleen una característica concreta. Por ejemplo, la competencia en tiradas de salvación de Sabiduría te permite sumar tu bonificador por competencia a las tiradas de salvación de Sabiduría. Algunos monstruos también tienen competencias en tiradas de salvación, como se indica en sus perfiles.

Cada clase otorga competencia en al menos dos tiradas de salvación, lo que representa el entrenamiento de esa clase en evadir o resistir determinadas amenazas. Los magos, por ejemplo, son competentes en tiradas de salvación de Inteligencia y Sabiduría, ya que se entrenan para resistir las agresiones mentales.

Competencias con equipo

Un personaje adquiere competencia con diversas armas y herramientas debido a su clase y a su trasfondo. Existen dos categorías de competencia con equipo:

Armas. Todo el mundo puede blandir un arma, pero lo haces mejor si eres competente con ella. Si tienes competencia con un arma, sumarás tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque que hagas con ella.

Herramientas. Si eres competente con una herramienta, podrás sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que emplee esa herramienta. Además, si eres competente en la habilidad que se utiliza en esa prueba, también tendrás ventaja al hacerla. Eso significa que puedes beneficiarte tanto de la competencia en la habilidad como de la competencia con la herramienta en la misma prueba de característica.

Acciones

Cuando haces algo que no sea moverte o comunicarte, normalmente debes llevar a cabo una acción. La tabla "Acciones" enumera las principales acciones del juego, que se definen de forma más detallada en el glosario de reglas.

Acciones

Acción	Resumen
Atacar	Atacas con un arma o un ataque sin armas.
Ayudar	Ayudas a otra criatura en una prueba de característica o tirada de ataque, o administras primeros auxilios.
Buscar	Haces una prueba de Sabiduría (Medicina, Percepción, Perspicacia o Supervivencia).
Correr	Durante el resto del turno, te concedes movimiento adicional equivalente a tu velocidad.
Destrabarse	Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.
Esconderse	Haces una prueba de Destreza (Sigilo).
Esquivar	Hasta el principio de tu siguiente turno, las tiradas de ataque contra ti tendrán desventaja y realizarás las tiradas de salvación de Destreza con ventaja. Perderás este beneficio si tienes el estado de incapacitado o si tu velocidad es 0.
Estudiar	Haces una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Naturaleza o Religión).
Influir	Haces una prueba de Carisma (Engaño, Interpretación, Intimidación o Persuasión) o Sabiduría (Trato con animales) para cambiar la actitud de una criatura.
Magia	Lanzas un conjuro, utilizas un objeto mágico o empleas un rasgo mágico.
Preparar una acción	Te preparas para llevar a cabo una acción en respuesta a un suceso que tú definas.
Utilizar	Usas un objeto no mágico.

Los personajes de los jugadores y los monstruos pueden hacer otras cosas que no se abarcan en estas acciones. Muchos rasgos de clase y otras características proporcionan opciones adicionales para tus acciones, y también puedes improvisar otras acciones. Para realizar una acción que no aparezca en las reglas, tu DM te dirá si esa acción es posible y qué tipo de prueba con d20 tienes que realizar (si fuera necesario).

Una acción cada vez

El juego emplea acciones para controlar cuánto puedes hacer en un momento dado. Solo puedes llevar a cabo una acción cada vez. Este principio es vital en el combate, como se explica en "Combate" más adelante en este capítulo.

Las acciones también pueden surgir en otras situaciones. Por ejemplo, en las interacciones sociales, puedes tratar de influir en una criatura o utilizar la acción de buscar para interpretar su lenguaje corporal, pero no podrás hacer las dos cosas al mismo tiempo. Asimismo, cuando explores una mazmorra, no podrás realizar la acción de buscar para detectar trampas a la vez que usas la acción de ayudar para colaborar con otro personaje que trata de abrir una puerta atascada (con la acción de utilizar).

Acciones adicionales

Determinados rasgos de clase, conjuros y aptitudes similares te permiten realizar una acción extra en tu turno, que recibe el nombre de "acción adicional". Por ejemplo, el rasgo Acción astuta de los pícaros les permite llevar a cabo una acción adicional. Solo puedes realizar una acción adicional si algún aspecto del juego, como una capacidad especial o un conjuro, te permite hacer algo como acción adicional. En caso contrario, no podrás llevarla a cabo.

Además, solo puedes realizar una acción adicional por turno, así que deberás elegir cuál usar si puedes optar entre varias.

Tú escoges en qué momento de tu turno realizas la acción adicional, salvo que esta especifique alguno concreto. Si algo te impide realizar acciones, también te impedirá llevar a cabo una acción adicional.

Reacciones

Ciertas capacidades especiales, conjuros y situaciones te permitirán llevar a cabo una acción especial llamada "reacción". Una reacción es una respuesta inmediata a un suceso de algún tipo, que puede ocurrir tanto en tu turno como en el de otro. El ataque de oportunidad, que se describe más adelante en este capítulo, es el tipo de reacción más habitual.

Cuando lleves a cabo una reacción, ya no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esta podrá continuar con su turno cuando la reacción termine.

En lo que respecta al momento para realizarla, una reacción tiene lugar inmediatamente después del suceso que la desencadena, salvo que la descripción de la reacción diga otra cosa.

¿Qué haría tu personaje?

A medida que juegas, pregúntate lo que haría tu personaje. Interpretar un papel significa ponerse en la piel de otra persona, entender lo que la motiva y decidir en qué acciones se traducen esas motivaciones. En D&D, estas acciones se desarrollan con el telón de fondo de un mundo de fantasía lleno de situaciones que son fruto de nuestra imaginación. ¿Cómo reacciona tu personaje ante estas situaciones?

Este consejo viene acompañado de una advertencia clave: evita que las decisiones de tu personaje echen a perder la diversión de otros jugadores y de tu DM. Elige acciones que os satisfagan tanto a tus amigos como a ti.

Los personajes hacen gala de sus encantos mientras regatean el precio de unos objetos mágicos con una saga cetrina.

Interacciones sociales

Durante sus aventuras, los personajes de los jugadores conocerán gente de muchos tipos y se toparán con ciertos monstruos que preferirían hablar en vez de pelear. Esas situaciones propician las interacciones sociales, que adoptan muchas formas. Por ejemplo, podrías intentar persuadir a un ladrón de que confiese una fechoría o tratar de encandilar a un guardia. Tu Dungeon Master interpretará el papel de todos los personajes no jugadores que participen en una interacción social.

La actitud de un PNJ hacia tu personaje puede ser amistosa, indiferente u hostil, como se define en el glosario de reglas. Los PNJ amistosos están más predispuestos a ayudarte y los hostiles, a ponerte trabas.

Las interacciones sociales avanzan de dos formas: mediante la interpretación y las pruebas de característica.

Interpretación

Interpretar consiste en comportarse de acuerdo a un rol concreto. En este caso, eres tú como jugador el que decide cómo piensa, habla y actúa tu personaje. La interpretación es una parte fundamental de todas las facetas de este juego, pero pasa a un primer plano durante las interacciones sociales.

Cuando interpretes, plantéate si prefieres un estilo activo o descriptivo, ambos descritos en la sección "Ejemplo de interacción social".

Tu DM utiliza la personalidad de un PNJ y las acciones y actitud de tu personaje para determinar cómo reacciona un PNJ. Un bandido cobarde podría amilanarse ante las amenazas de cautiverio, mientras que una mercadera testaruda se negará a ayudar si los personajes le insisten demasiado o un dragón vanidoso adorará que lo halaguen.

Cuando interactúes con un PNJ, presta atención a cómo tu DM interpreta su personalidad. Podrías descubrir los objetivos de un PNJ y luego utilizar esa información para influir en él.

Si ofreces a un PNJ algo que le interese o sacas provecho de sus gustos, miedos o metas, podrás entablar una amistad, evitar la violencia o descubrir información vital. Por otro lado, si insultas a un guerrero orgulloso o hablas mal de los aliados de un noble, tus intentos de convencerlos o engañarlos probablemente fracasarán.

Pruebas de característica

Las pruebas de característica pueden resultar claves a la hora de determinar el resultado de una interacción social. Tu interpretación puede cambiar la actitud de un PNJ, pero tal vez siga habiendo un factor de suerte si tu DM quiere que los dados desempeñen una función al determinar la reacción del PNJ. En estas situaciones, tu DM normalmente pedirá que utilices la acción de influir.

Presta atención a tus competencias en habilidades cuando pienses en cómo interactuar con un PNJ: aplica un estilo que se base en las competencias en habilidades de tu grupo. Por ejemplo, si el grupo tiene que engañar a un guardia para entrar en un castillo, lo mejor es que un pícaro competente en Engaño lleve las riendas de la discusión.

Ejemplo de interacción social

En esta situación, los jugadores participan en un encuentro de interacción social. Tu grupo y tú determinaréis cómo se desarrollan otras situaciones similares en vuestras aventuras.

Cuatro aventureros, Shreeve, Mirabella, Auro y Gareth, han viajado a la taberna Sangre de la Vid, situada en la lúgubre aldea de Barovia.

Héctor (como el DM): Quizá en algún momento esta taberna tuvo algún ápice de distinción, pero el paso de los años ha hecho mella en ella. Un fuego llameante en el hogar calienta a duras penas la estancia. Tras la barra, un hombre limpia metódicamente los vasos. Tres mujeres de edad avanzada están apiñadas en una mesa y un muchacho apuesto está sentado en un rincón sin más compañía que una copa de vino. Alza la mirada cuando entráis, pero el resto de parroquianos os ignoran. "Bienvenidos a Barovia. Sirve una jarra de cerveza a los forasteros", dice extendiendo al camarero una moneda, cuyo brillo plateado capta toda su atención.

Sara (como Mirabella): "Gracias, amigo. ¿Podemos saber con quién estamos en deuda?".

Héctor: "Soy Ismark Kolyanovich, aunque por aquí me llaman Ismark el Menor".

Álex (como Shreeve): "Qué desagradable".

Héctor: "Y que lo digas. Espero cumplir algún día las expectativas de mi padre y librarme de ese sobrenombre. Bueno, ¿y vosotros, amigos, quiénes sois?".

Olivia (como Auro): "Soy Auro".

Álex: "Shreeve".

Nacho (como Gareth): "Me llamo Gareth".

Sara (como Mirabella): "Yo soy Mirabella. Has dicho que te apellidas Kolyanovich. ¿Eres pariente de Kolyan Indirovich, el burgomaestre de la aldea?".

Héctor: Parece un poco sorprendido y responde: "Kolyan Indirovich es mi querido padre, sí".

Sara: "Entonces, es la persona que nos ha convocado". Le muestro la carta que nos ha traído aquí.

Nacho: Me fijo en su reacción mientras la lee.

1 **Héctor:** Ismark levanta una mano para tomar la carta, pero la retira antes de tocarla. "Ese sello no es el de mi padre". Gareth, haz una prueba de Sabiduría (Perspicacia).

Nacho: Gareth ha sacado un 18.

Héctor: Te percatas de que Ismark trata de ocultar su temor. Le asusta incluso tocar el sello de la carta.

Nacho: Le pregunto qué es lo que le atemoriza.

Álex: "Entonces, ¿de quién es?".

Héctor: "Del diablo Strahd".

Olivia: "Debe de ser un tipo agradable...".

Héctor: "¡No! Es el lord vampiro del Castillo Ravenloft y un tormento para mi hermana. ¡Debéis ayudarla!".

Interpretación activa. Observa en el ejemplo cómo Álex y Olivia interpretan de forma activa el comportamiento de sus personajes. Con este enfoque activo, ponen voz a sus personajes, como haría un actor al representar su papel. Los jugadores podrían incluso imitar el lenguaje corporal de sus personajes. Por supuesto, tendrán que seguir describiendo las cosas que no puedan representar.

Interpretación descriptiva. Observa cómo Nacho describe las palabras y acciones de su personaje. Se hace una imagen mental del mismo y expresa lo que este diría y cómo lo haría. Si este enfoque es más cómodo para ti, ten en cuenta lo siguiente:

- Describe las emociones y actitud de tu personaje.
- Céntrate en las intenciones de tu personaje y en cómo las percibiría el resto.
- Añade todas las florituras que consideres oportunas.

No es necesario que todo lo hagas a la perfección. Céntrate en lo que haría tu personaje y describe lo que te imaginas.

1 **Pruebas de característica.** El personaje de Nacho, Gareth, hace una prueba de Sabiduría (Perspicacia) para determinar si es capaz de leer entre líneas a Ismark. La Sabiduría es la característica que mide las facultades perceptivas y la intuición. La Perspicacia refleja la habilidad del personaje para saber interpretar el comportamiento y la intención de otras personas. El DM establece la CD en 15 y Gareth tiene éxito. Al superar la prueba de Sabiduría (Perspicacia), Gareth percibe información que no era obvia, es decir, que no formaba parte de la narración anterior del DM. Para conocer más detalles, consulta las secciones "Puntuaciones de característica" y "Competencia" en páginas anteriores de este capítulo y la acción de buscar en el glosario de reglas.

Olivia: "Así que Strahd escribió esta carta haciéndose pasar por el burgomaestre y nos suplicó que viniéramos a Barovia para rescatar a Ireena Kolyana de una desgracia letal... ¿que es él mismo? ¿Por qué iba a hacer eso?".

Álex: "¿Por qué motivo nos querría aquí?".

Sara: "Está claro que no nos considera una amenaza".

Olivia: "¡Eso es porque aún no nos ha conocido!".

Héctor: "Está jugando con vosotros. Disfruta destruyendo todo lo que represente el bien, como ha hecho con mi querida hermana".

Nacho: Gareth se aproxima y pregunta con compasión si el vampiro ha mordido a su hermana.

Héctor: Haz una prueba de Carisma (Persuasión) para ver cómo reacciona a tu condescendencia. Tienes ventaja porque es amistoso. 2

Nacho: Eso ayudará. En la primera saco un 7, pero con ventaja... Mmm, no mejora mucho la cosa. Bueno, 10 más 5 es 15.

Héctor: Ismark se inclina hacia ti, Gareth, mientras lanza una mirada de recelo a las otras personas de la taberna, como si le preocupara que alguien esté escuchando. Susurra: "El diablo Strahd desea convertir a Ireena en su nuevo juguete. Dos veces la ha visitado de noche y ha empleado su hechicería para obtener una invitación a la casa, ya que no puede entrar donde no lo invitan. Dos veces la ha mordido, pero ella se aferra a la vida. No obstante, temo que no sobreviva a otra visita...".

Álex: "De acuerdo, Ismark. Nos has pagado unas bebidas y nos has contado la situación del diablo Strahd y tu hermana. ¿Qué podemos hacer por ti?".

Héctor: "¡Bien amables sois! En primer lugar, necesito que me ayudéis a llevar a Ireena al pueblo de Vallaki".

Sara: "¿Dónde está ese sitio?".

Héctor: "Se encuentra al noroeste, en el corazón de un valle. A vuelo de pájaro, está a menos de quince kilómetros, pero la carretera serpentea entre colinas y bosques, por lo que se tarda al menos cinco horas a buen ritmo en llegar".

Álex: "¿Y por qué quieres llevarla allí?".

Héctor: "Desde el Castillo Ravenloft no se divisa el pueblo, así que espero que quede fuera del control de los espías de Strahd. Además, he oído que Vallaki cuenta con buenas defensas, una empalizada de madera y puertas de hierro".

Álex: "Como si eso fuera a detener a un vampiro...".

Héctor: "Lo sé, pero si trasladarla allí puede mantenerlo alejado de ella aunque sea unos días, nos daría tiempo a cumplir con la segunda parte de la misión".

Álex: "¿La parte en la que nos ayudas?".

Héctor: "Sí, en la que os ayudaré a enfrentaros al vampiro".

2

Influir en los PNJ. Gareth lleva a cabo la acción de influir (consulta el glosario de reglas), que sirve para influir en un PNJ. Es más fácil influir en un PNJ que ya esté dispuesto a ayudarte, como es el caso de Ismark aquí. La actitud amistosa de Ismark otorga ventaja a Nacho en la tirada. En este caso, la ventaja ha marcado la diferencia entre un éxito y un fracaso.

JOHN GRELLO

Exploración

La exploración implica penetrar en lugares peligrosos y enigmáticos. Las reglas de esta sección tratan algunas de las formas en las que los aventureros pueden interactuar con el entorno en dichos lugares.

Equipo para aventuras

A medida que los aventureros exploran el entorno, su equipo los ayudará de diversas formas. Por ejemplo, podrán alcanzar lugares remotos con una escalera, percibir cosas que, de lo contrario, pasarían inadvertidas con una antorcha u otra fuente de luz, abrir puertas y recipientes cerrados usando unas herramientas de ladrón o poner obstáculos a perseguidores arrojando abrojos.

Consulta en el capítulo 6 las reglas de diversos objetos útiles para tus aventuras. Los objetos de las secciones "Herramientas" y "Equipo de aventureros" resultan especialmente útiles. Las armas descritas en ese capítulo no solo sirven para el combate: por ejemplo, podrías emplear un bastón para pulsar un siniestro botón que prefieras no tocar.

Visión e iluminación

Algunas tareas, como percibir el peligro, acertar a un enemigo y elegir el objetivo de ciertos conjuros, dependen de la capacidad de ver de tu personaje. Por ello, los efectos que dificultan la visión pueden convertirse en un obstáculo importante, como se explica a continuación.

Zonas oscuras

Una zona puede estar ligeramente oscura o muy oscura. En una zona ligeramente oscura (con luz tenue, neblinas dispersas o follaje moderado), tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Una zona muy oscura (con oscuridad, niebla espesa o follaje denso) resulta opaca y tendrás el estado de cegado (consulta el glosario de reglas) cuando trates de ver algo en ella.

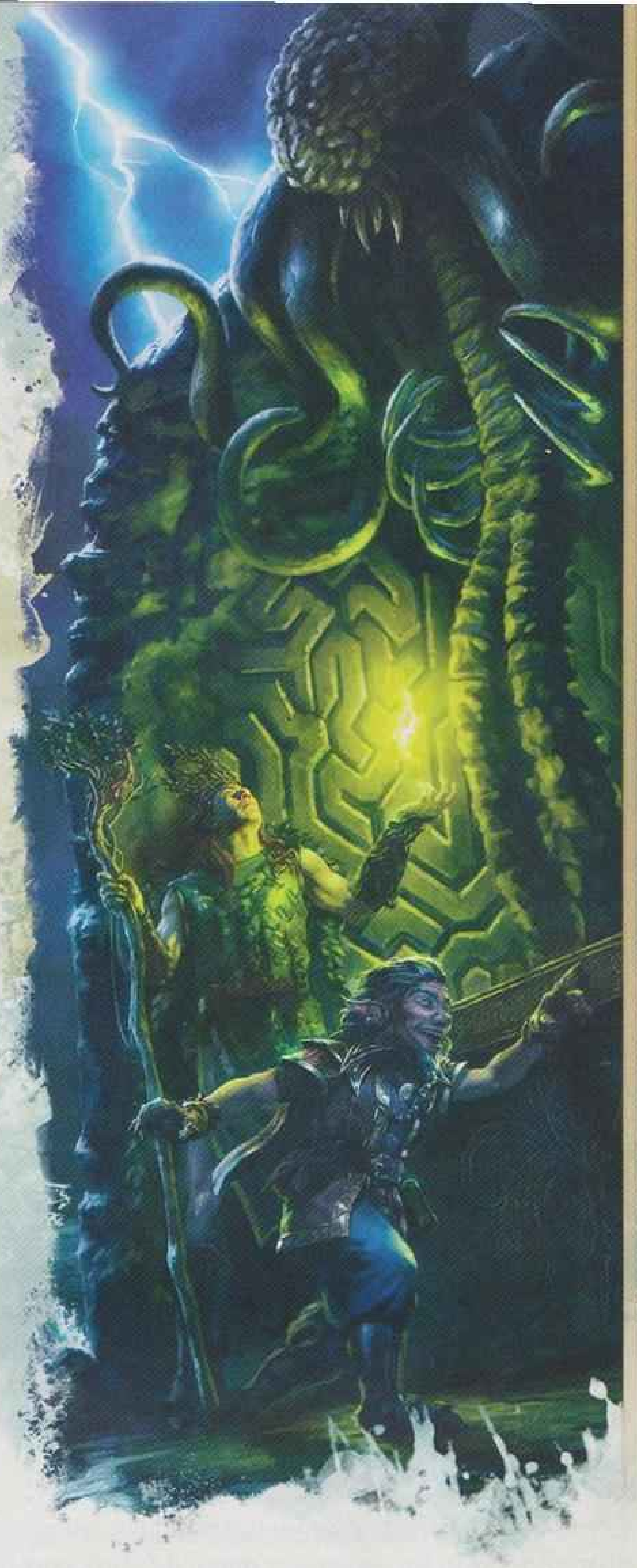
Iluminación

La presencia o ausencia de luz determina la categoría de iluminación de una zona, como se define a continuación.

Luz brillante. La luz brillante permite a la mayoría de criaturas ver con normalidad. Incluso los días encapotados proporcionan luz brillante, al igual que lo hacen las antorchas, linternas, hogueras y otras fuentes de iluminación dentro de un radio específico.

Luz tenue. La luz tenue, también llamada "sombras", hace que la zona esté ligeramente oscura. Una zona con luz tenue suele ser la frontera entre una luz brillante y la oscuridad que la rodea. La luz suave del ocaso o del amanecer se considera luz tenue. Una noche de luna llena bañará la tierra de luz tenue.

Oscuridad. La oscuridad hace que una zona esté muy oscura. Los personajes se enfrentan a la oscuridad cuando están en exteriores por la noche (incluso en la mayoría de noches con la luna visible), en el interior de una mazmorra sin iluminar o en una zona de oscuridad mágica.



Sentidos especiales

Algunas criaturas cuentan con sentidos especiales que les permiten percibir cosas en determinadas situaciones. El glosario de reglas define los siguientes sentidos especiales:

Sentir vibraciones	Visión en la oscuridad
Visión ciega	Visión verdadera

Esconderse

Los aventureros y los monstruos se esconden con frecuencia, ya sea para espiar, sortear a un guardián o preparar una emboscada. Tu Dungeon Master decide si las circunstancias son adecuadas para esconderse. Cuando intentes hacerlo, llevarás a cabo la acción de esconderse.

Interactuar con objetos

Resolver las interacciones con objetos suele resultar sencillo. Los jugadores le dicen a su DM que su personaje va a hacer algo, como mover una palanca o abrir una puerta, y su DM describe lo que ocurre. No obstante, hay ocasiones en que las reglas determinan lo que puedes hacer con un objeto, como se explica en los siguientes apartados.

¿Qué se considera un objeto?

Para los fines de las reglas, un objeto es un elemento específico e inanimado, como una ventana, una puerta, una espada, un libro, una mesa, una silla o una piedra, pero no un edificio o un vehículo compuesto por muchos objetos.

Interacciones con objetos con tiempo limitado

En situaciones apremiantes, como en un combate, las interacciones con objetos están limitadas a una interacción sin coste por turno. Esa interacción debe tener lugar durante el movimiento o la acción de la criatura. Cualquier otra interacción adicional requerirá la acción de utilizar, como se describe más adelante en este capítulo en "Combate".

Encontrar objetos escondidos

Cuando tu personaje busque un objeto escondido, como una puerta secreta o una trampa, lo habitual será que tu DM te pida una prueba de Sabiduría (Percepción), siempre y cuando indiques que tu personaje examina las proximidades de ese objeto. Si la superas, encontrarás el objeto, otros detalles importantes o ambas cosas.

Si indicas que tu personaje registra un sitio que no esté próximo al objeto oculto, la prueba de Sabiduría (Percepción) no te revelará su paradero, sea cual sea el resultado.

Transportar objetos

Normalmente, puedes llevar tu equipo y los tesoros sin preocuparte del peso de esos objetos. Si tratas de transportar un objeto inusualmente pesado o una cantidad enorme de objetos más ligeros, tu DM podría pedirte que sigas las reglas de capacidad de carga del glosario de reglas.

Romper objetos

Como acción, puedes romper automáticamente o destruir de algún modo un objeto no mágico frágil, como un recipiente de cristal o un trozo de papel. Si tratas de dañar algo más resistente, tu DM podría aplicar las reglas sobre romper objetos del glosario de reglas.

Peligros

Los monstruos son las principales amenazas a las que se enfrentan los personajes, pero no las únicas. El glosario de reglas define los siguientes peligros:

Asfixia	Deshidratación	Fuego
Caídas	Desnutrición	

Viajar

Durante una aventura, los personajes pueden recorrer largas distancias en viajes que tal vez duren horas o días. Tu DM puede resumir el viaje sin calcular el tiempo o la distancia exactos, o bien aplicar las reglas del ritmo de viaje que aparecen a continuación.

Si quieres saber lo rápido que te puedes mover cuando el tiempo apremia, consulta las reglas de movimiento más adelante en este capítulo en "Combate".

Orden de marcha

Los aventureros deberían establecer un orden de marcha cuando se desplazan, ya sea por interiores o exteriores. El orden de marcha facilita determinar qué personajes se ven afectados por las trampas, quiénes pueden detectar a los enemigos ocultos y cuáles están situados más cerca de ellos si estalla un combate. Podéis cambiar vuestro orden de marcha cuando no estéis en un combate y registrar el orden como consideréis apropiado: por ejemplo, anotadlo o representadlo con miniaturas.

Ritmo de viaje

Cuando un grupo de aventureros viaja (fuera del combate), puede moverse a ritmo lento, normal o rápido, como se muestra en la tabla "Ritmo de viaje". Esta indica la distancia que puede recorrer el grupo en un periodo de tiempo determinado. Si van a caballo o en otras monturas, el grupo puede recorrer el doble de distancia durante 1 hora. Después, las monturas necesitarán un descanso corto o largo antes de que puedan moverse a ese ritmo de nuevo (consulta las monturas que hay a la venta en el capítulo 6). La *Guía del Dungeon Master* contiene reglas que afectan al ritmo que puedes elegir en determinados tipos de terreno.

Ritmo de viaje

	Distancia recorrida por...		
Ritmo	**Minuto**	**Hora**	**Día**
Rápido	120 m	6 km	45 km
Normal	90 m	4,5 km	36 km
Lento	60 m	3 km	27 km

Cada ritmo de viaje tiene un efecto en el juego, como se describe a continuación.

Rápido. Viajar a un ritmo rápido impone desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) y Destreza (Sigilo) de los viajeros.

Normal. Viajar a un ritmo normal impone desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Lento. Viajar a un ritmo lento otorga ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Supervivencia).

Vehículos

Los viajeros que van en carromatos, carruajes u otros vehículos terrestres eligen su ritmo del modo habitual. Los personajes que viajan en vehículos acuáticos se ven limitados por la velocidad de la embarcación y no eligen un ritmo de viaje. En función de la embarcación y de la tripulación, los barcos pueden llegar a viajar durante 24 horas al día. En el capítulo 6 se pueden consultar los vehículos que hay a la venta.

Ejemplo de exploración

En esta escena, los personajes de los jugadores investigan un lugar misterioso que podría entrañar algún peligro. Atraviesan el entorno e interactúan con los elementos que encuentran en él.

Los personajes exploran el Castillo Ravenloft y el DM describe la sala en la que entran los personajes.

Héctor (como el DM): El fuego abrasador de un hogar baña esta estancia con una luz cálida. La lumbre centellea en un atizador que hay junto a la chimenea y las paredes están cubiertas de libros antiguos. Sobre la repisa hay un cuadro enorme con un marco bañado en oro. La luz de la chimenea ilumina el retrato de una dama idéntica a Ireena Kolyana.

Nacho (como Gareth): ¿El cuadro parece muy antiguo?

Sara (como Mirabella): ¡Yo voy a echar un vistazo a los libros!

Héctor: Vale, enseguida os cuento. Álex y Olivia, ¿qué hacen vuestros personajes?

Álex (como Shreeve): Me quedo junto a la puerta, con la espada desenvainada por si hay peligro. ¡Este lugar me pone los pelos de punta!

Olivia (como Auro): Me acerco a la chimenea. El cálido fuego me resulta agradable, pero también permanezco alerta ante el peligro.

3 **Héctor:** Entendido. Vale, Nacho, haz una prueba de Inteligencia (Historia) mientras Gareth mira al cuadro.

Nacho: No soy competente en Historia, pero allá va. ¡He sacado un...! ¡Oh! ¡Un 20! Eso hace un total de... 20.

Héctor: Dos cosas llaman la atención a Gareth del cuadro. En primer lugar, el atuendo de la mujer parece anticuado. En segundo, la pintura se está desconchando en algunas partes y todo el cuadro parece cubierto de una fina capa de hollín. Dirías que este cuadro tiene varios siglos.

Nacho: Entonces, ¿quizá sea una antepasada de Ireena? Salvo que ya fuera una vampira y eso de "mordida por Strahd" sea un ardid.

JOHN GRELLO

Todos rinden cuentas. La exploración es libre: los jugadores no se turnan para moverse por la mazmorra como lo hacen durante un combate. No obstante, el DM les pide cuentas con frecuencia para que quede claro dónde están todos los personajes y lo que hacen.

El trabajo en equipo es importante. Los personajes de los jugadores trabajan para lograr un objetivo común. Se mueven juntos por la mazmorra y cooperan para superar los desafíos. Cuando los personajes entran en la estancia, exploran sus diferentes partes. Cuando Auro encuentra una puerta secreta tras la chimenea más adelante en el ejemplo, se juntan de nuevo para examinarla y Gareth encuentra un modo de sortear el fuego. Puede parecer que el personaje de Álex no esté haciendo demasiado, pero Shreeve monta guardia en la puerta para proteger al grupo.

3

Con o sin competencia, vale la pena hacer tiradas. Normalmente tienes posibilidades de superar una prueba de característica incluso si no tienes competencia en la habilidad correspondiente. En el ejemplo, Nacho saca un 20 sin ser competente. El d20 aporta un factor de sorpresa a la partida que el DM tendrá que interpretar.

Héctor: ¿Quién sabe? Bueno, ¿Mirabella va a examinar los libros?

Sara: Sí, saco uno al azar de la estantería.

Héctor: Se trata de un libro escrito en lengua común llamado *Moradas de los dioses de los reinos celestiales e infernales.*

Álex: ¿Te lo acabas de inventar?

Héctor: ¿Quién sabe? Mientras hojeas el libro, te das cuenta de que es muy académico, casi incomprensible.

Sara: Vale, dejo ese y saco otro.

Héctor: ¿Shreeve y Auro van a hacer algo más?

Olivia: Pillo el atizador y remuevo la lumbre.

4 **Héctor:** En cuanto levantas el atizador, oyes un chirrido y la pared de fondo de la chimenea se desliza hacia un lado para dar paso a una estancia tras ella.

Olivia: "Eh, chicos. ¡He encontrado algo!". ¿Se ve algo de la estancia que hay al otro lado?

Héctor: Tras las llamas y el humo, vislumbras una pila reluciente de monedas amontonadas cerca de un cofre.

Olivia: ¿Alguien tiene una forma de apagar rápidamente un fuego?

5 **Nacho:** ¡Y tú te reías de mí por preparar el conjuro *crear o destruir agua*! Agarro mi símbolo sagrado y lanzo el conjuro para inundar la chimenea.

Héctor: ¿Qué dice la descripción del conjuro?

Nacho: Hace que 40 l de agua caigan en un cubo de 9 m para extinguir las llamas que contenga.

6 **Héctor:** ¡Genial! Eso apaga el fuego. Sin la luz de la chimenea, volvéis a depender del resplandor mágico de la espada de Shreeve, que proyecta vuestras sombras hacia la estancia que hay al otro lado. Aun así, a través de las nubes del humo renqueante podéis ver un cofre cerrado en el suelo, rodeado de montones de monedas. Hay dos candeleros en la pared más alejada: uno tiene una intrincada base de metal y sujeta una antorcha apagada, y el otro está vacío. Un esqueleto con una armadura de placas rota se apoya contra la pared: tiene una mano al cuello y la otra sujeta la antorcha perteneciente al candelero vacío.

Olivia: ¡Yo reviso el cofre!

Héctor: ¿Y los demás?

Nacho: Gareth entra en la estancia y examina el esqueleto.

Sara: Yo monto guardia en este lado de la chimenea.

Álex: Sigo junto a la primera puerta.

Héctor: Olivia, el cofre parece confeccionado por una mano experta, por sus elegantes adornos y las patas con forma de garras.

Olivia: Trato de abrirlo. ¿Está cerrado con llave?

Héctor: No está cerrado con llave y se abre fácilmente..., pero libera una nube de un gas dulzón.

Olivia: Oh, no.

7 **Héctor:** Oh, sí. Necesito que Auro y Gareth hagan una tirada de salvación de Constitución.

Olivia: ¡Lo siento, Nacho! Yo saco un 8.

Nacho: Y un 5 para Gareth.

Héctor: A medida que el gas penetra en vuestros pulmones, sentís que el frío os invade y vuestros cuerpos se quedan rígidos. ¡Los dos tenéis el estado de paralizados!

4

Encontrar objetos escondidos. Los entornos de las aventuras están llenos de secretos: trampas, puertas ocultas, tablones sueltos y tesoros escondidos. Los personajes suelen emplear pruebas de Sabiduría para encontrar las cosas (consulta la acción de buscar en el glosario de reglas), pero en ocasiones se topan con ellas por casualidad, como le ha ocurrido a Auro.

5

Lanzar conjuros. Muchos personajes poseen la capacidad de lanzar conjuros, que tienen una gran variedad de efectos. Algunos conjuros son principalmente útiles en combate, ya que causan daño o imponen estados. Otros vienen bien para la exploración. Si interpretas a un lanzador de conjuros, trata de combinar conjuros que sean efectivos en combate con otros que resulten prácticos para lidiar con diversos desafíos.

¡Familiarízate con los conjuros! Ten abierta la descripción de un conjuro en el *Manual del jugador* antes de lanzarlo. No esperes que tu DM sepa cómo funciona tu conjuro y prepárate para responder a cualquier pregunta sobre él.

6

Visión e iluminación. El DM determina lo que pueden ver los aventureros, lo que significa tener en cuenta las distintas fuentes de luz, como las llamas que crepitan en la chimenea o la espada brillante de Shreeve, o los factores que oscurecen la escena, como el humo o la niebla. Consulta los detalles en el apartado "Visión e iluminación", en páginas anteriores de este capítulo.

7

Tiradas de salvación. Una tirada de salvación sirve para saber si una criatura evita o resiste algo. Cuando el cofre libera el gas tóxico, los personajes de Nacho y Olivia tienen que hacer tiradas de salvación de Constitución. La Constitución es una de las seis características que miden las capacidades de las criaturas y está relacionada con la salud y el aguante. Al fallar las tiradas, el gas les provoca el estado de paralizados. Para más información, consulta "Estados" en páginas posteriores de este capítulo.

Combate

Los aventureros pueden encontrarse con muchos monstruos peligrosos y con villanos perversos. En esos momentos, suele estallar el combate.

Estructura de un combate

Los encuentros de combate suelen ser intensos choques entre dos bandos: un torbellino de mandobles, fintas, paradas, maniobras y lanzamiento de conjuros. El juego organiza el combate mediante un ciclo de asaltos y turnos. Un asalto dura unos 6 segundos dentro del mundo del juego. Durante este tiempo, cada participante lleva a cabo un turno. El orden de estos turnos se decide al principio del combate, cuando todos tiran iniciativa. Si ningún bando ha sido derrotado cuando todo el mundo haya jugado su turno, se pasará al siguiente asalto.

El combate paso a paso

El combate se desarrolla en estos pasos:

1: **Establecer posiciones.** El Dungeon Master determina dónde se sitúan todos los personajes y monstruos. A partir del orden de marcha o la posición previa de los personajes en la estancia (o en cualquier otro sitio), el DM hará una composición del lugar: dónde se encuentran los adversarios, a cuánta distancia de los personajes y en qué dirección.

2: **Tirar iniciativa.** Todos los implicados en el encuentro tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos de los combatientes.

3: **Turnarse.** Cada uno de los participantes juega su turno siguiendo el orden de iniciativa. El asalto termina cuando todos los implicados en el combate han jugado sus turnos. Este paso se repite hasta que concluya el combate.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando este empiece, todos los participantes tirarán iniciativa: harán una prueba de Destreza que determinará el lugar que ocupan en el orden de iniciativa. Tu DM tirará por los monstruos. En el caso de un grupo de criaturas idénticas, tu DM realizará una única tirada, por lo que todos los miembros del grupo tendrán la misma iniciativa.

Sorpresa. Si a un combatiente le pilla por sorpresa el inicio de un combate, tendrá desventaja en su tirada de iniciativa. Por ejemplo, si una criatura oculta inicia un combate mientras se esconde de un enemigo que no sabe que el combate va a empezar, ese enemigo estará sorprendido.

Orden de iniciativa. El resultado de la prueba de un combatiente es lo que se conoce como su orden de iniciativa o iniciativa a secas. Tu DM ordena a los combatientes, empezando por la iniciativa más alta y terminando por la más baja. Este es el orden en el que actuarán durante cada asalto. El orden de iniciativa no cambia de un asalto a otro.

Empates. Si hay un empate en las tiradas de iniciativa, cada DM elige el orden entre los monstruos y los jugadores deciden el orden entre los personajes empatados. Si el empate se da entre un monstruo y un personaje de un jugador, tu DM decide el orden.

Tu turno

En tu turno puedes moverte una distancia que no supere tu velocidad y llevar a cabo una acción. Puedes elegir si primero quieres moverte o realizar tu acción.

Las principales acciones que puedes llevar a cabo se describen en “Acciones” en páginas anteriores de este capítulo. Los rasgos de un personaje y el perfil de un monstruo amplían el abanico de acciones. El apartado “Movimiento y posición”, que aparece más adelante en este capítulo, contiene las normas que regulan el movimiento.

Las criaturas ocupan espacios de diversos tamaños. Esta bestia trémula ocupa un espacio de 3 por 3 m, mientras que los aventureros ocupan espacios de 1,5 por 1,5 m.

Comunicarse. En tu turno puedes comunicarte en la medida que resulte posible, ya sea con frases cortas o gestos. Para ello, no necesitas invertir tu movimiento ni tu acción.

Sin embargo, una comunicación más amplia, como una explicación detallada o un intento de persuadir a un enemigo, requiere una acción. Para tratar de influir en un monstruo, utiliza la acción de influir.

Interactuar con cosas. Puedes interactuar con un objeto o un elemento del entorno sin coste alguno como parte de tu movimiento o acción. Por ejemplo, podrías abrir una puerta durante tu movimiento cuando avances hacia un enemigo.

Si quieres interactuar con un segundo objeto, tendrás que realizar la acción de utilizar. Algunos objetos mágicos, así como otros objetos especiales, precisan siempre de una acción para poder usarlos, como se indica en sus descripciones.

En cualquier caso, tu DM tiene libertad de exigirte usar una acción para estas actividades si se requiere un cuidado especial o si se trata de un obstáculo fuera de lo normal. Por ejemplo, tu DM te podría pedir que uses la acción de utilizar para abrir una puerta atascada o girar una manivela que baje un puente levadizo.

No hacer nada en tu turno. Si quieres, puedes renunciar a moverte o a llevar a cabo tu acción, o incluso decidir que no haces absolutamente nada en tu turno. Si no sabes qué hacer, plantéate llevar a cabo la acción defensiva de esquivar o la de preparar una acción para retrasar tu intervención.

Terminar el combate

El combate concluye cuando uno de los bandos resulta vencido, lo que puede significar que las criaturas hayan muerto, hayan perdido el sentido, se hayan rendido o hayan huido. El combate puede acabar también cuando ambos bandos acuerden terminarlo.

Movimiento y posición

En tu turno puedes moverte una distancia igual o inferior a tu velocidad, o incluso puedes decidir no moverte.

Tu movimiento puede incluir arrastrarse, nadar, saltar y trepar (todo ello explicado en el glosario de reglas). Estas formas de movimiento pueden combinarse con tu movimiento normal o pueden constituir la totalidad de tu movimiento.

Independientemente de cómo te muevas con tu velocidad, le restarás la distancia recorrida en cada parte de tu movimiento hasta que la uses por completo o acabes de moverte, lo que se cumpla primero.

La velocidad de un personaje se define durante su creación. La velocidad de un monstruo aparece en su perfil. Consulta el glosario de reglas para obtener más información sobre la velocidad y sobre las velocidades especiales, como la velocidad nadando, trepando o volando.

Terreno difícil

A veces, los combatientes se verán frenados por un terreno difícil. Muebles bajos, escombros, sotobosque, escaleras empinadas, nieve y lodazales poco profundos son algunos ejemplos de terreno difícil.

IGOR GRECHANYI

Jugar con una cuadrícula

Si juegas con una cuadrícula y miniaturas u otras fichas, sigue estas reglas.

Casillas. Cada casilla representa 1,5 m.

Velocidad. Te desplazas casilla a casilla por la cuadrícula, por lo que utilizas tu velocidad en incrementos de 1,5 m. Puedes traducir tu velocidad en casillas dividiéndola entre 1,5. Por ejemplo, una velocidad de 9 m se traduce en 6 casillas. Si sueles emplear una cuadrícula, plantéate anotar tu velocidad en casillas en tu hoja de personaje.

Entrar en una casilla. Para entrar en una casilla, te debe quedar movimiento suficiente que tendrás que invertir. Cuesta 1 casilla de movimiento entrar en una casilla sin ocupar que esté adyacente a la casilla en la que te encuentras (en perpendicular o diagonal). Entrar en una casilla de terreno difícil cuesta 2 casillas de movimiento. Otros efectos podrían aumentar el coste en casillas.

Esquinas. Los movimientos en diagonal no pueden atravesar la esquina de un muro, un árbol grande u otro elemento del terreno que ocupe su espacio.

Alcances. Para determinar el alcance entre dos elementos (criaturas u objetos) en una cuadrícula, cuenta las casillas que los separan comenzando por la casilla adyacente a uno de ellos y terminando en la casilla del otro. Sigue el camino más corto.

Cada metro de movimiento en terreno difícil cuesta 1 m adicional, incluso si en el mismo espacio hay varios obstáculos que se consideren terreno difícil.

Dividir el movimiento

Puedes repartir tu movimiento y utilizar una parte antes y otra después de cualquier acción, acción adicional o reacción que lleves a cabo en el mismo turno. Por ejemplo, si tu velocidad es de 9 m, puedes moverte 3 m, hacer tu acción y después moverte 6 m.

Tirarse al suelo

En tu turno, puedes tirarte al suelo para adoptar el estado de derribado (consulta el glosario de reglas) sin emplear ninguna acción ni gastar parte de tu velocidad, pero no puedes hacerlo si tu velocidad restante es 0.

Tamaño de una criatura

Cada criatura pertenece a una categoría de tamaño, que determina la anchura del espacio de la casilla que ocupa en un mapa, como se muestra en la tabla "Tamaño y espacio de las criaturas". En la tabla, los tamaños aparecen de menor (Diminuto) a mayor (Gargantuesco). El espacio de una criatura es la zona que controla de forma efectiva en el combate y la zona que necesita para luchar en condiciones.

El tamaño de un personaje lo determina su especie, mientras que el de un monstruo se detalla en su perfil.

Tamaño y espacio de las criaturas

Tamaño	Espacio (metros)	Espacio (casillas)
Diminuto	0,75 por 0,75 m	4 por casilla
Pequeño	1,5 por 1,5 m	1 casilla
Mediano	1,5 por 1,5 m	1 casilla
Grande	3 por 3 m	4 casillas (2 por 2)
Enorme	4,5 por 4,5 m	9 casillas (3 por 3)
Gargantuesco	6 por 6 m	16 casillas (4 por 4)

Moverse alrededor de otras criaturas

Durante tu movimiento, puedes atravesar el espacio de un aliado, de una criatura que tenga el estado de incapacitada (consulta el glosario de reglas), de una criatura Diminuta o de una criatura cuyo tamaño sea dos categorías superior o inferior al tuyo.

El espacio de otra criatura es terreno difícil para ti salvo que la criatura sea Diminuta o tu aliada.

No puedes terminar voluntariamente un movimiento en un espacio que ocupa otra criatura. Si, por lo que sea, terminas tu turno en un espacio con otra criatura, tendrás el estado de derribado (consulta el glosario de reglas) salvo que seas Diminuto o tengas un tamaño superior al de la otra criatura.

Atacar

Cuando llevas a cabo la acción de atacar, realizas un ataque. Otras acciones, acciones adicionales y reacciones también te permitirán hacerlo. Cuando empleas un arma cuerpo a cuerpo, disparas un arma a distancia o haces una tirada de ataque como parte de un conjuro, el ataque tiene la siguiente estructura:

1: **Escoge un objetivo.** Elige un objetivo que esté dentro del alcance del ataque: una criatura, un objeto o un lugar.
2: **Determina los modificadores.** Tu DM determina si el objetivo posee cobertura (consulta la siguiente sección) y si tienes ventaja o desventaja contra él. Además, los conjuros, las capacidades especiales y otros efectos pueden imponer penalizadores o bonificadores a la tirada de ataque.
3: **Resuelve el ataque.** Haz la tirada de ataque como se ha descrito en este capítulo. Si aciertas, tiras el daño, salvo que ese ataque en particular siga otras normas. Algunos ataques causan efectos especiales además o en vez de hacer daño.

Cobertura

Los árboles, los muros, las criaturas y otros obstáculos pueden proporcionar cobertura y hacer que un objetivo sea más difícil de dañar. Tal y como se explica en la tabla "Cobertura", hay tres niveles de cobertura, cada uno de los cuales otorga un beneficio distinto al objetivo.

El objetivo solo puede beneficiarse de la cobertura si el ataque o el efecto proceden del lado opuesto de la cobertura. Si un objetivo está detrás de varios obstáculos que le ofrecen cobertura, solo se aplica el nivel más alto

Atacantes y objetivos ocultos

Cuando ataques a un objetivo al que no puedas ver, tendrás desventaja en la tirada. Esta regla se aplica tanto si estás intentando adivinar la ubicación del objetivo como si haces objetivo a una criatura a la que puedes oír pero no ver. Si el objetivo no se encuentra en el lugar al que diriges tu ataque, fallarás.

Cuando ataques a un objetivo que no te pueda ver, tendrás ventaja en la tirada de ataque.

Si estás escondido cuando haces una tirada de ataque, revelarás tu ubicación tanto si el ataque acierta como si no.

(los niveles no se suman). Por ejemplo, si tu objetivo está tras una criatura, que le proporciona cobertura media, y un tronco de un árbol que le proporciona cobertura tres cuartos, el objetivo disfrutará de cobertura tres cuartos.

Cobertura

Nivel	Beneficio para el objetivo	Qué lo ofrece
Media	Bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza	Otra criatura o un objeto que cubra al menos la mitad del objetivo
Tres cuartos	Bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza	Un objeto que cubra al menos tres cuartos del objetivo
Completa	No puede ser objetivo directo de ataques ni conjuros	Un objeto que cubre todo el objetivo

Ataques a distancia

Un ataque a distancia se lleva a cabo cuando disparas un arco, lanzas un hacha o arrojas cualquier otro proyectil con el fin de golpear a un enemigo alejado. Muchos conjuros también implican hacer un ataque a distancia.

Alcance

Puedes hacer ataques a distancia solo contra objetivos que estén dentro de un alcance concreto. Si un ataque a distancia, como el que puede realizarse con un conjuro, posee un único alcance, no podrás atacar a objetivos que se encuentren más allá de dicho alcance.

Ciertos ataques a distancia, como los que se realizan con un arco largo, cuentan con dos alcances: el menor de los dos es el alcance normal y el mayor es el alcance largo. Si tu objetivo está más allá del alcance normal, tu tirada de ataque tendrá desventaja, y si el objetivo está más allá del alcance largo, no podrás atacarlo.

Ataques a distancia en combate cuerpo a cuerpo

Intentar un ataque a distancia se complica si el enemigo está junto a ti. Cuando hagas un ataque a distancia, ya sea con un arma, un conjuro o cualquier otro medio, tendrás desventaja en la tirada si estás a 1,5 m o menos de un enemigo que pueda verte y no tenga el estado de incapacitado (consulta el glosario de reglas).

Ataques cuerpo a cuerpo

Los ataques cuerpo a cuerpo te permiten atacar a un objetivo que esté a tu alcance. Un ataque de este tipo suele emplear un arma de mano o bien hacerse sin armas. Muchos monstruos realizan ataques cuerpo a cuerpo con garras, colmillos u otras partes del cuerpo. Algunos conjuros implican también ataques cuerpo a cuerpo.

Alcance

Una criatura tiene un alcance de 1,5 m, por lo que podrá atacar cuerpo a cuerpo a enemigos que estén a esa distancia o menos. Por otra parte, algunos seres poseen un alcance cuerpo a cuerpo de más de 1,5 m, como se indica en sus descripciones.

Ataques de oportunidad

Los combatientes esperan a que sus enemigos bajen la guardia. Si te mueves entre tus enemigos sin cuidado, te pones en peligro y provocas un ataque de oportunidad.

Evitar los ataques de oportunidad. Para no provocar un ataque de oportunidad, puedes llevar a cabo la acción de destrabarse. Tampoco provocarás un ataque de oportunidad si te teletransportas o si alguien o algo te mueve sin que para ello gastes tu movimiento, tu acción, tu acción adicional ni tu reacción. Por ejemplo, no provocarás ningún ataque de oportunidad si una explosión te empuja fuera del alcance de un enemigo o si pasas a su lado mientras caes.

Realizar un ataque de oportunidad. Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura a la que puedas ver esté saliendo de tu alcance. Para ello, usa una reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas contra la criatura. El ataque tendrá lugar justo antes de que salga de tu alcance.

Combate montado

Se puede usar como montura a cualquier criatura voluntaria que sea al menos una categoría de tamaño superior al jinete y que tenga la anatomía apropiada para esa función conforme a las siguientes reglas.

Montar y desmontar

Durante tu movimiento, puedes montar o desmontar de una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti. Para ello, necesitarás invertir la mitad de tu velocidad (redondeada hacia abajo). Por ejemplo, si tu velocidad fuera de 9 m, gastarías 4,5 m para montar en un caballo.

Controlar una montura

Solo puedes controlar la montura si está entrenada para aceptar un jinete. Los caballos domesticados, mulas y otras criaturas similares cuentan con ese adiestramiento.

La iniciativa de una montura controlada cambiará para coincidir con la tuya cuando montes. Se moverá en tu turno siguiendo tus órdenes y solo tendrá tres opciones para su acción durante ese turno: correr, destrabarse y esquivar. Una montura controlada puede moverse y actuar incluso desde el mismo turno en que la montas.

Por el contrario, una montura independiente (una que te deja montarla, pero no se somete a tu control) conserva su posición en el orden de iniciativa y actúa según su criterio.

Un paladín cabalga en un caballito de mar gigante para aventurarse en las profundidades.

Caerse

Si un efecto está a punto de mover tu montura en contra de su voluntad mientras estás sobre ella, deberás superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o te caerás de ella y aterrizarás con el estado de derribado (consulta el glosario de reglas) en un espacio sin ocupar a 1,5 m de la montura.

También tendrás que hacer esta tirada de salvación si te derriban o derriban a la montura mientras estás montado sobre ella.

Combate bajo el agua

Una lucha bajo el agua sigue estas reglas:

Armas inadecuadas

Cuando se realiza un ataque cuerpo a cuerpo con un arma bajo el agua, las criaturas que carezcan de velocidad nadando tendrán desventaja en la tirada de ataque salvo que el arma cause daño perforante.

Un ataque a distancia con un arma bajo el agua falla automáticamente si el objetivo se encuentra más allá del alcance normal del arma. Además, la tirada de ataque tiene desventaja contra un objetivo que esté dentro del alcance normal.

Resistencia al fuego

Todo lo que haya bajo el agua tiene resistencia al daño de fuego (consulta "Daño y curación").

Daño y curación

Las heridas y el riesgo de morir son amenazas habituales en D&D, como se detalla en las siguientes reglas.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe representan el aguante físico y la voluntad de vivir. Las criaturas que tienen más puntos de golpe son más difíciles de matar. Tus puntos de golpe máximos son la cantidad de puntos de golpe que tienes cuando no sufres heridas. Tus puntos de golpe actuales pueden oscilar entre ese máximo y 0, que es el mínimo de puntos de golpe que se puede tener.

Cuando sufras daño, réstalo de tus puntos de golpe. Esta pérdida no afecta a tus capacidades siempre y cuando no llegues a 0 puntos de golpe.

Si tienes la mitad de tus puntos de golpe o menos, estarás maltrecho, lo que no tiene ningún efecto por sí mismo en el juego, pero podría desencadenar otros efectos.

Tiradas de daño

Todas las armas, conjuros y capacidades de monstruos dañinas indican el daño que causan. Deberás tirar los dados de daño, añadir los modificadores que correspondan y aplicar el daño resultante al objetivo. Si se impone un penalizador al daño, se podrá causar 0 de daño, pero no un daño negativo.

Al atacar con un arma, añade al daño el mismo modificador por característica que se haya usado para la tirada de ataque. Un conjuro te indica qué dados debes tirar para calcular el daño y si se deben añadir modificadores. Salvo que una regla indique lo contrario, no añadirás tu modificador por característica a una cantidad de daño fija que no emplee una tirada, como el daño de una cerbatana. Consulta los dados de daño de las armas en el capítulo 6 y los de los conjuros en el capítulo 7.

Críticos

Cuando causes un crítico, infligirás daño adicional. Tira los dados de daño del ataque dos veces, súmalos y añade los modificadores que correspondan como de costumbre. Por ejemplo, si causas un crítico con una daga, tira 2d4

Descansar

Los personajes no pueden pasarse cada momento del día enfrascados en sus aventuras. Necesitan descansar. Todas las criaturas pueden hacer descansos cortos de una hora durante el día y uno largo de 8 horas al finalizarlo. Recuperar puntos de golpe es uno de los beneficios principales de descansar. El glosario de reglas explica cómo funcionan los descansos cortos y los largos.

para el daño en lugar de 1d4 y añade al total el modificador por característica apropiado. Si el ataque emplea dados de daño adicionales, como los del Ataque furtivo del pícaro, también los tirarás dos veces.

Tiradas de salvación y daño

El daño causado por medio de una tirada de salvación aplica estas reglas.

Daño contra varios objetivos

Cuando crees un efecto dañino que obligue a dos o más objetivos a hacer tiradas de salvación contra él al mismo tiempo, tira el daño una vez para todos los objetivos. Por ejemplo, si una maga lanza una *bola de fuego*, se tira el daño del conjuro una única vez para todas las criaturas atrapadas en la deflagración.

Mitad del daño

Muchos efectos con tiradas de salvación causan la mitad del daño (redondeado hacia abajo) a un objetivo cuando este supera la tirada. El daño reducido equivale a la mitad del daño que habría sufrido al fallar la tirada de salvación.

Tipos de daño

Los efectos de daño tienen distintos tipos, como cortante o de fuego. Los tipos de daño se enumeran en el glosario de reglas y no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la resistencia o la vulnerabilidad al daño, se basan en ellos.

Resistencia y vulnerabilidad

Algunas criaturas y objetos poseen resistencia o vulnerabilidad a determinados tipos de daño. Si tienes resistencia a un tipo de daño, el daño de ese tipo se reduce a la mitad contra ti (redondeando hacia abajo). Por el contrario, si tienes vulnerabilidad a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica contra ti. Por ejemplo, si tienes resistencia al daño de frío, sufres la mitad de daño de ese tipo y, si tienes vulnerabilidad al daño de fuego, sufres el doble de daño de ese tipo.

No se acumulan

Si existen varias resistencias o vulnerabilidades que afectan al mismo tipo de daño, estas solo cuentan como una. Por ejemplo, si posees resistencia al daño necrótico y resistencia a todo el daño, el daño necrótico se reducirá a la mitad contra ti.

Orden de aplicación

Los modificadores al daño se aplican en el siguiente orden: en primer lugar, los ajustes como bonificadores, penalizadores o multiplicadores; en segundo lugar, las resistencias, y en tercer lugar, las vulnerabilidades.

Por ejemplo, una criatura tiene resistencia a todo el daño y vulnerabilidad al daño de fuego, y se encuentra dentro de un aura mágica que reduce todo el daño en 5. Si sufre 28 de daño de fuego, el daño primero se reduce en 5 (a 23), luego a la mitad por la resistencia de la criatura (y se redondea hacia abajo a 11) y, finalmente, se duplica por su vulnerabilidad (a 22).

Inmunidad

Algunas criaturas y objetos tienen inmunidad a determinados tipos de daño y estados. La inmunidad a un tipo de daño significa que no recibes daño de ese tipo y la inmunidad a un estado quiere decir que este no te afecta.

Curación

Los puntos de golpe se pueden recuperar con magia, como el conjuro *curar heridas* o una *poción de curación*, o realizando un descanso corto o largo (consulta el glosario de reglas).

Cuando recibes curación, los puntos de golpe recuperados se suman a tus puntos de golpe actuales. Tus puntos de golpe no pueden superar tus puntos de golpe máximos. Por tanto, los puntos de golpe recuperados que superen este valor se pierden. Por ejemplo, si recuperas 8 puntos de golpe como curación y tienes 14 puntos de golpe, pero tus puntos de golpe máximos son 20, recuperarás 6 puntos de golpe y no 8.

Llegar a 0 puntos de golpe

Cuando los puntos de golpe de una criatura se reducen a 0, muere directamente o cae inconsciente, como se explica a continuación.

Muerte instantánea

Estas son las principales formas de que una criatura muera al instante.

Muerte de monstruos. Un monstruo muere en cuanto sus puntos de golpe se reducen a 0, aunque tu Dungeon Master puede saltarse esta regla con un monstruo determinado y tratarlo como si fuera un personaje.

Puntos de golpe máximos de 0. Una criatura muere si sus puntos de golpe máximos llegan a 0. Ciertos efectos absorben la energía vital y reducen los puntos de golpe máximos de las criaturas.

Daño considerable. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe de un personaje y sigue quedando daño por asignar, ese personaje morirá si el daño restante es mayor o igual a sus puntos de golpe máximos. Por ejemplo, si tu personaje tiene 12 puntos de golpe máximos, pero ahora le quedan 6 y sufre 18 de daño, sus puntos de golpe se reducirán a 0 y aún quedarán 12 de daño por asignar. En ese caso, el personaje morirá, ya que 12 es igual a sus puntos de golpe máximos.

Muerte de personajes

Si tu personaje muere, los otros podrían encontrar un medio mágico de revivirlo, como el conjuro *alzar a los muertos*. También puedes plantear a tu DM crear un personaje nuevo que se unirá al grupo. El glosario de reglas contiene más información sobre estar muerto.

Caer inconsciente

Si tus puntos de golpe se reducen a 0, pero no mueres al instante, tendrás el estado de inconsciente (consulta el glosario de reglas) hasta que recuperes cualquier cantidad de puntos de golpe y deberás realizar tiradas de salvación contra muerte (consulta a continuación).

> **Noquear a una criatura**
>
> Si fueses a reducir a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes optar por dejarla con 1 punto de golpe e imponerle el estado de inconsciente. En ese caso, comenzará un descanso corto y, al terminarlo, se librará de dicho estado. El estado concluirá antes si la criatura recupera puntos de golpe o si alguien utiliza una acción para administrarle primeros auxilios superando una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Tiradas de salvación contra muerte

Siempre que empieces tu turno con 0 puntos de golpe, deberás hacer una tirada de salvación contra muerte, que determinará si te acercas a la muerte o te aferras a la vida. A diferencia del resto de tiradas de salvación, esta no está vinculada a ninguna puntuación de característica. Estarás en manos del destino.

Tres éxitos o fallos. Tira 1d20. Si el resultado de la tirada es 10 o más, tienes éxito. De lo contrario, fallas. Un éxito o un fallo no tienen efecto alguno en sí mismos, pero en tu tercer éxito te estabilizarás (como se explica más adelante en "Estabilizar a un personaje") y con tu tercer fallo morirás.

Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que tengas tres de un mismo tipo. La cantidad de ambos vuelve a cero si recuperas puntos de golpe o te estabilizas.

Sacar 1 o 20. Cuando sacas un 1 con el d20 en una tirada de salvación contra muerte, cuenta como dos fallos, mientras que si sacas un 20, recuperas 1 punto de golpe.

Daño con 0 puntos de golpe. Si recibes cualquier cantidad de daño cuando tienes 0 puntos de golpe, es lo mismo que fallar en una tirada de salvación contra muerte. Si el daño lo causa un crítico, equivale a dos fallos. Además, si el daño es mayor o igual a tus puntos de golpe máximos, morirás.

Estabilizar a un personaje

Puedes llevar a cabo la acción de ayudar para tratar de estabilizar a una criatura que tenga 0 puntos de golpe. Para ello, tendrás que superar una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Una criatura estable no tendrá que hacer tiradas de salvación contra muerte aunque tenga 0 puntos de golpe, pero conservará el estado de inconsciente. Si la criatura sufre daño, dejará de estar estable y empezará a hacer tiradas de salvación contra muerte otra vez. Una criatura estable a la que no se cure recuperará 1 punto de golpe tras 1d4 horas.

Puntos de golpe temporales

Algunos conjuros y otros efectos otorgan puntos de golpe temporales, que evitan la pérdida de puntos de golpe reales, como se explica a continuación.

Los puntos de golpe temporales se pierden primero

Si tienes puntos de golpe temporales y recibes daño, pierdes primero estos puntos y el daño sobrante se aplica a tus puntos de golpe normales. Por ejemplo, si tienes 5 puntos de golpe temporales y recibes 7 de daño, perderás esos puntos y luego perderás 2 puntos de golpe.

Duración

Los puntos de golpe temporales duran hasta que se han consumido o hasta que finalices un descanso largo (consulta el glosario de reglas).

No se acumulan

Los puntos de golpe temporales no se pueden sumar. Si ya tienes puntos de golpe temporales y recibes más, tienes que decidir si conservas los que ya posees o si te quedas con los nuevos. Por ejemplo, si un conjuro te concede 12 puntos de golpe temporales cuando ya tienes 10, solo puedes tener 12 o 10, no 22.

No son puntos de golpe ni curación

Los puntos de golpe temporales no se pueden sumar a tus puntos de golpe, no puedes recuperarlos mediante la curación y recibir puntos de golpe temporales no cuenta como curación. Como los puntos de golpe temporales no son puntos de golpe, una criatura puede tener todos sus puntos de golpe y recibir puntos de golpe temporales.

Si tienes 0 puntos de golpe, no recuperas la consciencia por obtener puntos de golpe temporales. Solo la verdadera curación puede salvarte.

Estados

Muchos efectos imponen un estado que altera temporalmente las capacidades de una criatura. Los siguientes estados se definen en el glosario de reglas:

Agarrado	Cegado	Incapacitado
Apresado	Derribado	Inconsciente
Asustado	Ensordecido	Invisible
Aturdido	Envenenado	Paralizado
Cansancio	Hechizado	Petrificado

La definición de un estado especifica lo que le ocurre a la criatura mientras lo sufre. Además, algunos estados imponen otros estados a su vez.

Duración

Un estado dura el tiempo especificado por el efecto que lo causó o hasta que se contrarresta (el estado de derribado se contrarresta al ponerse de pie, por ejemplo).

No se acumulan

Si varios efectos te imponen el mismo estado, cada efecto tendrá su propia duración, pero las consecuencias del estado no empeorarán. O se tiene un estado o no se tiene. El estado de cansancio es una excepción: sus consecuencias empeoran si tienes el estado y lo recibes de nuevo.

Ejemplo de combate y daño

En esta escena, ciertas amenazas obligan a un grupo de aventureros a entrar en combate. Este ejemplo muestra el flujo del combate basado en turnos, con el que cada jugador puede describir lo que hace durante los momentos decisivos de una batalla.

¡Los personajes entablan combate bajo el Castillo Ravenloft!

Héctor (como el DM): El techo de este pasadizo flanqueado por nichos está cubierto de liquen amarillento.

Álex (como Shreeve): Examino los nichos que tengo más cerca.

8 **Héctor:** Cada uno de ellos contiene restos de esqueletos humanos. De pronto, ¡un traqueteo de huesos interrumpe el silencio cuando los esqueletos se alzan por todas partes y se disponen a atacar!

Álex: ¡Madre mía! ¿Cuántos esqueletos hay?

9 **Héctor:** Diez en total y son hostiles. ¡Tirad iniciativa!

Álex: ¿Diez esqueletos? ¡Uf! He sacado un 16.

Sara (como Mirabella): Yo, 8.

Nacho (como Gareth): Un increíble 2 para Gareth.

Olivia (como Auro): ¡He sacado un 19!

10 **Héctor:** El pícaro reacciona rápido, pero no tanto como los esqueletos. Han sacado un 20. Los cuatro primeros atacan a la persona que va al frente: Shreeve.

Álex: Genial.

11 **Héctor:** Sus tiradas de ataque son de 8, 16, 18 y 20.

Álex: El 8 y el 16 fallan contra mi CA, pero los otros me dan.

Héctor: Dos esqueletos te clavan sus espadas rotas y te hacen 9 de daño perforante en total.

Álex: ¿Eso es todo?

Nacho: No piques al Master...

Héctor: Je... Ahora dos de ellos atacan a Auro. El primero saca un 1 natural y falla. El otro, un 16.

Olivia: Ese me pega.

Héctor: Sufres 4 de daño perforante y uno de ellos ataca a Mirabella con un 14.

12 **Sara:** Entra. ¡No, espera! Lanzo *escudo* para que falle.

Héctor: La espada del esqueleto rebota en tu escudo de fuerza mágica. Ahora, dos de ellos atacan a Gareth. Uno falla con un 5, pero el otro le propina un golpe certero con un 21 y le hace 7 de daño perforante.

Nacho: ¡Vale! ¡Eso ha dolido!

Héctor: Ya van nueve ataques. Hay otro esqueleto más al final del pasillo. Se acerca y espera una ocasión de atacar. Ahora es el turno de Auro.

Olivia: Ataco a uno de los que tengo cerca. ¿Acierto con un 24?

Héctor: ¡Claro que sí!

Olivia: Y está junto uno de mis aliados, ¿no?

Héctor: Así es.

13 **Olivia:** Pues le doy con un Ataque furtivo, serían 22 de daño.

Héctor: La hoja de tu espada se cuela en la cuenca vacía de un ojo y el esqueleto cae estrepitosamente al suelo, inanimado e inofensivo.

13 **Olivia:** Después, utilizo la Acción astuta para destrabarme como acción adicional y me alejo 6 m del cuerpo a cuerpo.

Héctor: Muy bien. ¿Shreeve?

14 **Álex:** Suelto la espada y saco mi martillo de guerra. ¡Es hora de destrozar huesos! Saco un 21 con mi primer ataque y hago 7 de daño contundente.

8 **Iniciar el combate.** Mientras describe cómo los esqueletos cobran vida, el DM se dispone a dar comienzo al combate haciéndose una *idea mental de dónde se sitúa cada personaje* tras consultar el mapa de la zona y el orden de marcha establecido del grupo.

9 **Tirar iniciativa.** El siguiente paso en el combate es que las criaturas involucradas tiren iniciativa.

10 **Turnarse.** Ahora cada uno de los participantes juega su turno siguiendo el orden de iniciativa. Los esqueletos van primero porque han sacado la iniciativa más alta: 20.

11 **Tiradas de ataque.** Cuando una criatura ataca, ya sea blandiendo una espada o disparando una flecha con un arco, su jugador hace una tirada de ataque. Si el resultado es igual o superior a la clase de armadura (CA) del objetivo, acierta.

12 **Conjuros y reacciones.** Mirabella lanza el conjuro *escudo*. Este conjuro tiene una propiedad especial que permite lanzarlo incluso cuando no sea el turno del personaje que lo usa, que debe emplear su reacción (consulta "Acciones" anteriormente en este capítulo).

13 **Capacidades especiales.** El Ataque furtivo de Auro le permite causar daño extra a los esqueletos y su Acción astuta le deja destrabarse como acción adicional. Estos son ejemplos de rasgos de clase (descritos en el capítulo 3) que permiten a los personajes alterar las reglas.

14 **Vulnerabilidad.** Un ataque que causa daño contundente es letal para los esqueletos. Shreeve lo sabe por experiencias anteriores, por lo que suelta la espada y saca un arma que causa este tipo de daño. Saca solo un 7 en la tirada de daño, pero el DM sabe que el esqueleto sufre en realidad 14 de daño.

Héctor: El esqueleto intenta bloquear tu ataque, ¡pero la fuerza del golpe lo revienta!

Álex: Blando el martillo contra el siguiente esqueleto con un 11.

Héctor: Este consigue esquivarlo.

Álex: Lástima. Ese ha sido mi turno.

Héctor: ¿Mirabella?

15 **Sara:** ¿A cuántos puedo pillar en un cubo de 4,5 m?

Héctor: Tres si no quieres meter a Shreeve en el lote.

16 **Sara:** Mejor no. Lanzo *ola atronadora* contra esos tres con un espacio de conjuro de nivel 2. Se escucha un gran estruendo y una ola de fuerza retumbante arrolla a los esqueletos. Deben hacer tiradas de Constitución con CD 15.

Héctor: ¡Todos fallan!

Sara: Como he usado un espacio de nivel 2, hago 15 de daño de trueno y los empujo 3 m.

Héctor: Los apartas de un plumazo y quedan hechos añicos.

Sara: ¡Fenomenal! Cuatro menos, quedan seis.

Héctor: ¡Y por fin es el turno de Gareth!

Nacho: ¿Cuántos están a 9 m o menos de mí?

Héctor: Los seis.

17 **Nacho:** Alzo mi símbolo sagrado y pido a Pelor, el Sol Sagrado, que abrase a estos esqueletos. Deben hacer tiradas de Sabiduría con CD 15.

Héctor (haciendo las tiradas): No pinta bien para ellos. Ni uno se aproxima siquiera.

Nacho: Todos sufren 18 de daño radiante y...

Héctor: Da igual el "y". ¡Pelor castiga con saña a los esqueletos! Sus siluetas se dibujan por un momento en una explosión de luz brillante, tras la cual se desvanecen y solo quedan sus espadas rotas.

JOHN GRELLO

15

Áreas de efecto. Los conjuros y muchos otros efectos del juego abarcan áreas específicas y definidas en las reglas, como el cubo de 4,5 m del conjuro *ola atronadora*. Consulta el glosario de reglas para informarte más sobre las áreas de efecto.

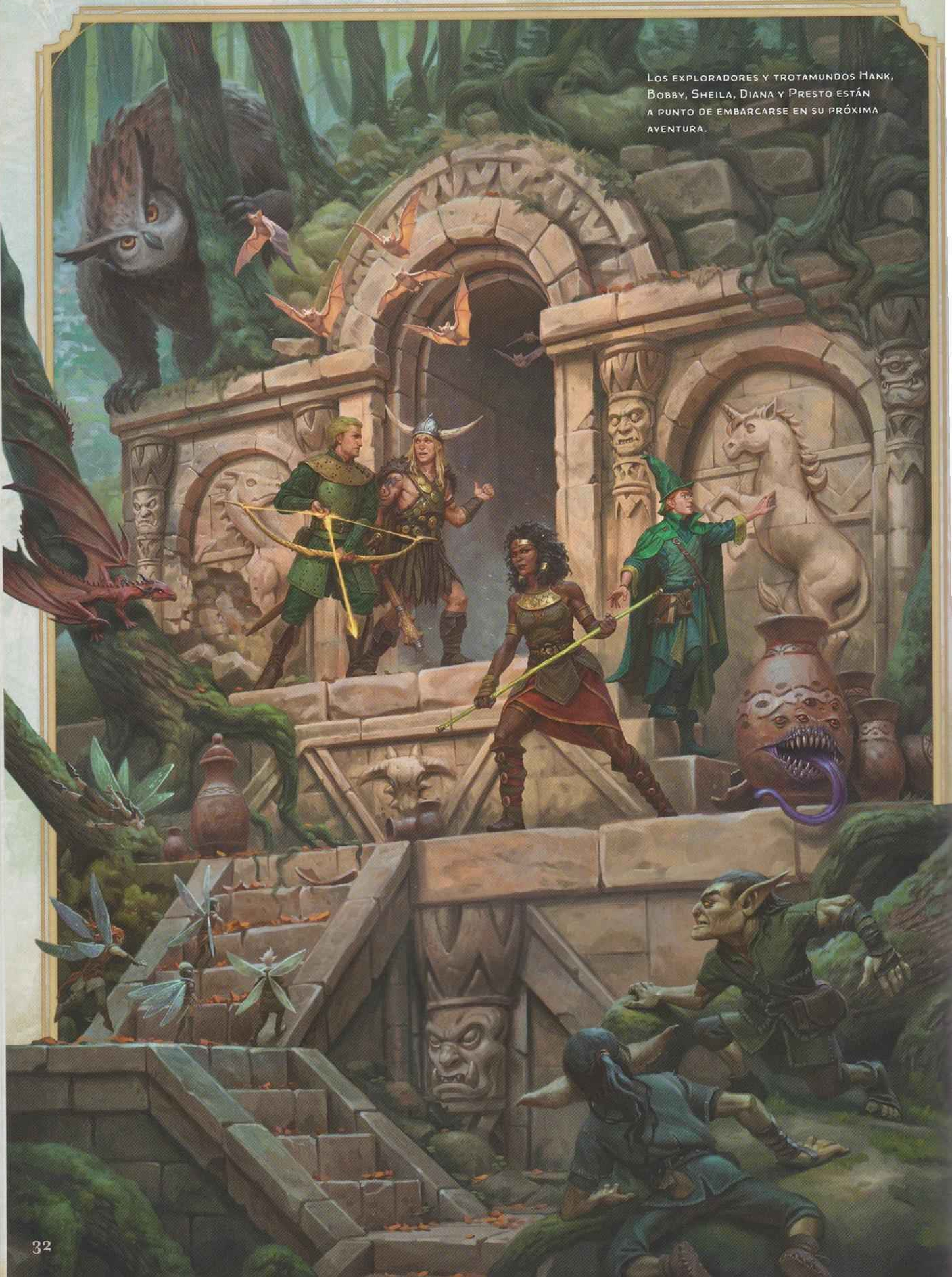
16

Tiradas de salvación. Los esqueletos hacen tiradas de salvación de Constitución para resistir el conjuro *ola atronadora*. Al fallarlas, sufren daño y son empujados como aparece en la descripción del conjuro.

Daño y puntos de golpe. Cada esqueleto tiene 13 puntos de golpe, así que los conjuros y ataques de este ejemplo causan daño suficiente para destruirlos. Si un conjuro o ataque causara menos de 13 de daño, el DM anotaría el daño sufrido por cada esqueleto hasta que sus puntos de golpe se redujeran a 0 y fuera destruido.

17

Tiradas de salvación. Gareth posee el rasgo de clase Abrasar muertos vivientes (consulta el capítulo 3). Al igual que el conjuro *ola atronadora* de Mirabella, Abrasar muertos vivientes obliga a los esqueletos a hacer una tirada de salvación.



Los exploradores y trotamundos Hank, Bobby, Sheila, Diana y Presto están a punto de embarcarse en su próxima aventura.

CAPÍTULO 2

CREAR UN PERSONAJE

Puedes crear un personaje para Dungeons & Dragons con los componentes de este libro. Tu personaje es una combinación de los perfiles del juego, ganchos de interpretación y tu imaginación. Debes escoger una clase (como guerrero o mago), un trasfondo (como marinero o acólito) y una especie (como humano o elfo). También tienes que inventar la personalidad y el aspecto de tu personaje. En cuanto lo tengas listo, tu personaje será tu avatar en el multiverso de D&D.

PREPARATIVOS

Antes de comenzar a crear tu personaje, hay un par de cosas que tienes que hacer para prepararte, como se explica a continuación.

HABLA CON TU DM

Primero, habla con tu Dungeon Master sobre el tipo de partida de D&D que planea dirigir. Si se inspira en la mitología griega, por ejemplo, podrías plantearte un personaje distinto a que si planea una aventura de escaramuzas en alta mar. Piensa en el tipo de aventurero que quieres interpretar en la partida. Si no sabes por dónde empezar, toma como inspiración las ilustraciones de personajes de este libro.

ELIGE UNA HOJA DE PERSONAJE

Anotarás los detalles más importantes de tu personaje en una hoja. A lo largo de este capítulo, empleamos el término "hoja de personaje" para referirnos al medio que utilices para registrar los detalles de tu personaje, ya sea una hoja impresa (como la que se muestra en las siguientes páginas), una digital (como la de D&D Beyond) o una hoja de papel normal y corriente. ¡Elige el estilo de hoja que quieras y comienza a crear tu personaje!

SESIÓN CERO

Hay Dungeon Masters que comienzan una campaña con una "sesión cero", una reunión inicial centrada en crear a los personajes y plantear las expectativas, incluidos los temas que se deben evitar y los que se prefieren. Una sesión cero es una gran oportunidad para hablar con tu grupo y tu DM y decidir si los personajes ya se conocen, cómo se han conocido y qué tipo de misiones podría emprender el grupo.

CREAR TU PERSONAJE

Aquí tienes los pasos para crear un personaje, en los que profundizaremos en este capítulo:

1: **Elegir una clase.** Cada aventurero pertenece a una clase, que describe en términos generales la vocación, los talentos especiales y las tácticas preferidas de un personaje.
2: **Definir su origen.** El origen de un personaje abarca dos elementos: el trasfondo y la especie. ¿A qué se dedicaba el personaje antes de convertirse en aventurero? ¿Quiénes son sus antepasados? También puedes escoger los idiomas de tu personaje.
3: **Determinar las puntuaciones de característica.** Buena parte de lo que haga tu personaje en el juego depende de sus seis características.
4: **Elegir un alineamiento.** El alineamiento simboliza el sentido ético de tu personaje.
5: **Completar los detalles.** Conforme a tus decisiones, completa los detalles restantes de la hoja de personaje.

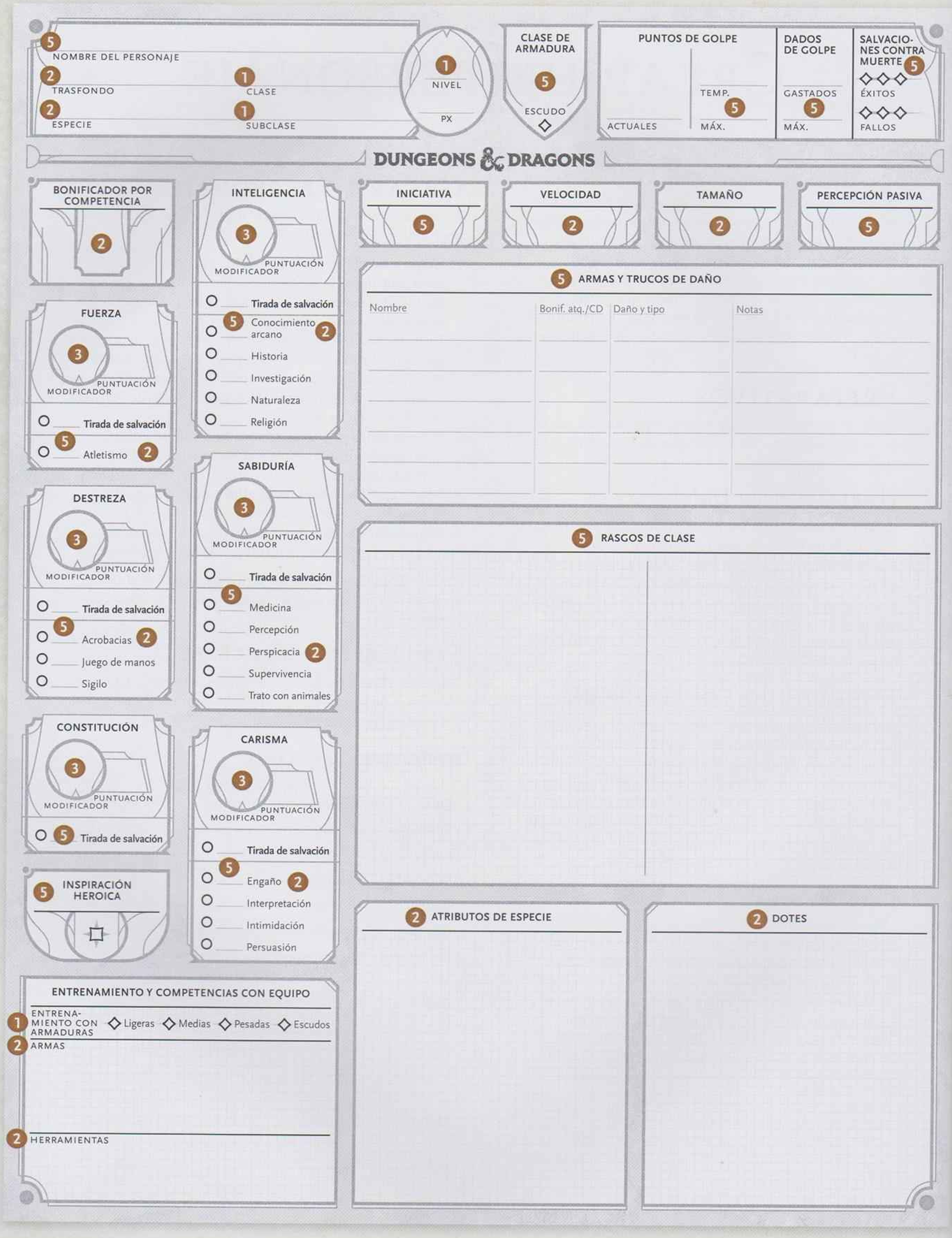
En la hoja que aparece en las siguientes páginas, muchos espacios llevan un número correspondiente a uno de estos pasos.

PASO 1: ELEGIR UNA CLASE

Elige una clase y anótala en la hoja de personaje. La tabla "Resumen de las clases" sintetiza las mismas. Consulta los detalles de las clases en el capítulo 3.

RESUMEN DE LAS CLASES

Clase	Preferencia	Característica principal	Complejidad
Bárbaro	Batalla	Fuerza	Media
Bardo	Actuación	Carisma	Alta
Brujo	Ocultismo	Carisma	Alta
Clérigo	Dioses	Sabiduría	Media
Druida	Naturaleza	Sabiduría	Alta
Explorador	Supervivencia	Destreza y Sabiduría	Media
Guerrero	Armas	Fuerza o Destreza	Baja
Hechicero	Poderes	Carisma	Alta
Mago	Libros de conjuros	Inteligencia	Media
Monje	Combate sin armas	Destreza y Sabiduría	Alta
Paladín	Defensa	Fuerza y Carisma	Media
Pícaro	Sigilo	Destreza	Baja



5 NOMBRE DEL PERSONAJE
2 TRASFONDO
1 CLASE
2 ESPECIE
1 SUBCLASE
1 NIVEL
PX
CLASE DE ARMADURA 5
ESCUDO ◇
PUNTOS DE GOLPE
ACTUALES
TEMP.
5 MÁX.
DADOS DE GOLPE
5 GASTADOS
MÁX.
SALVACIONES CONTRA MUERTE 5
◇◇◇ ÉXITOS
◇◇◇ FALLOS

DUNGEONS & DRAGONS

BONIFICADOR POR COMPETENCIA 2

FUERZA
3 MODIFICADOR PUNTUACIÓN
○ Tirada de salvación
5 ○ Atletismo 2

DESTREZA
3 MODIFICADOR PUNTUACIÓN
○ Tirada de salvación
5 ○ Acrobacias 2
○ Juego de manos
○ Sigilo

CONSTITUCIÓN
3 MODIFICADOR PUNTUACIÓN
○ 5 Tirada de salvación

5 INSPIRACIÓN HEROICA

INTELIGENCIA
3 MODIFICADOR PUNTUACIÓN
○ Tirada de salvación
5 ○ Conocimiento arcano 2
○ Historia
○ Investigación
○ Naturaleza
○ Religión

SABIDURÍA
3 MODIFICADOR PUNTUACIÓN
○ Tirada de salvación
5 ○ Medicina
○ Percepción
○ Perspicacia 2
○ Supervivencia
○ Trato con animales

CARISMA
3 MODIFICADOR PUNTUACIÓN
○ Tirada de salvación
5 ○ Engaño 2
○ Interpretación
○ Intimidación
○ Persuasión

INICIATIVA 5
VELOCIDAD 2
TAMAÑO 2
PERCEPCIÓN PASIVA 5

5 ARMAS Y TRUCOS DE DAÑO

Nombre	Bonif. atq./CD	Daño y tipo	Notas

5 RASGOS DE CLASE

2 ATRIBUTOS DE ESPECIE

2 DOTES

ENTRENAMIENTO Y COMPETENCIAS CON EQUIPO
1 ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS ◇ Ligeras ◇ Medias ◇ Pesadas ◇ Escudos
2 ARMAS
2 HERRAMIENTAS

5

Aptitud mágica

5	MODIFICADOR POR APTITUD MÁGICA
5	CD DE SALVACIÓN DE CONJUROS
5	BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

5 ESPACIOS DE CONJURO

	Total	Gastados		Total	Gastados		Total	Gastados
Nivel 1	___	◇◇◇◇	Nivel 4	___	◇◇◇	Nivel 7	___	◇◇
Nivel 2	___	◇◇◇	Nivel 5	___	◇◇◇	Nivel 8	___	◇
Nivel 3	___	◇◇◇	Nivel 6	___	◇◇	Nivel 9	___	◇

5 TRUCOS Y CONJUROS PREPARADOS

Nivel	Nombre	Tiempo de lanzamiento	Alcance	Concentración, ritual y material necesario	Notas
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

3 ASPECTO

2 HISTORIA Y PERSONALIDAD

Alineamiento

4

2 IDIOMAS

2 EQUIPO

Sintonización con objetos mágicos

◇

◇

◇

2 MONEDAS

PC	PP	PE	PO	PPT

TM & © 2025 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar este documento para uso personal. Ilustraciones de Richard Whitters. 670D3709105001 SP

Un grupo equilibrado

El grupo clásico de D&D se compone de un clérigo, un guerrero, un mago y un pícaro. Estas cuatro clases son las más antiguas del juego y, lo que es más importante, aportan una mezcla equilibrada de capacidades a las aventuras. Podéis emplear esa composición si así lo deseáis o modificarla siguiendo estas directrices:

Clérigo. Sustituidlo por un bardo o druida.
Guerrero. Sustituidlo por un bárbaro, explorador, monje o paladín.
Mago. Sustituidlo por un bardo, brujo o hechicero.
Pícaro. Sustituidlo por un bardo o explorador.

Anota tu nivel

Escribe el nivel de tu personaje en la hoja. Lo habitual es que los personajes comiencen en el nivel 1 y suban de nivel tras vivir aventuras y obtener puntos de experiencia (PX).

Anota tus PX. También debes anotar tus puntos de experiencia. Un personaje de nivel 1 tiene 0 PX.

Comenzar en un nivel más alto. Tu DM podría decirte que empieces en un nivel superior. Si comienzas en el nivel 3 o uno superior, anota la subclase que elijas en la hoja de personaje. Consulta otros detalles en la sección "Comenzar en niveles superiores" más adelante en el capítulo.

Apunta el entrenamiento con armaduras

Tu clase podría proporcionarte entrenamiento con determinadas categorías de armaduras, así que apúntalo en la hoja de personaje. El entrenamiento con un tipo de armaduras te permite llevarlas de forma efectiva y obtener bonificadores defensivos por ella. Las categorías de armaduras se describen en el capítulo 6.

Quédate con la idea

Completarás otros detalles sobre tu clase más adelante. Elegir tu clase es la decisión más importante que debes tomar al crear un personaje e influirá en muchas de tus elecciones en pasos posteriores. Volverás varias veces a la descripción de tu clase en el capítulo 3 antes de acabar.

Paso 2: definir el origen

Para definir el origen de tu personaje, debes elegir su trasfondo, su especie y dos idiomas.

El trasfondo de un personaje representa el lugar y la ocupación que hayan sido más relevantes en la vida de tu personaje. La combinación de trasfondo, especie e idiomas es el caldo de cultivo perfecto para que imagines cómo era tu personaje antes de comenzar la aventura.

Elige un trasfondo

Elige el trasfondo de tu personaje y anótalo en la hoja. Puedes optar por cualquiera de los trasfondos que se describen en el capítulo 4 y tu DM podría plantear otros trasfondos como alternativa.

El trasfondo que elijas influirá en el paso 3, cuando determines las puntuaciones de característica de tu personaje. Si tienes problemas para decidirte, la tabla "Puntuaciones de característica y trasfondos" muestra qué trasfondos benefician ciertas puntuaciones de característica. Busca la característica principal de tu clase en la tabla.

Puntuaciones de característica y trasfondos

Característica	Trasfondos
Fuerza	Animador, artesano, campesino, guardia, marinero, noble, soldado
Destreza	Animador, artesano, charlatán, criminal, escriba, guía, marinero, soldado, vagabundo
Constitución	Campesino, charlatán, comerciante, criminal, ermitaño, erudito, guía, soldado
Inteligencia	Acólito, artesano, comerciante, criminal, erudito, escriba, guardia, noble
Sabiduría	Acólito, campesino, ermitaño, erudito, escriba, guardia, guía, marinero, vagabundo
Carisma	Acólito, animador, charlatán, comerciante, ermitaño, noble, vagabundo

Anota tu dote. El trasfondo te proporciona una dote que otorga capacidades específicas a tu personaje. Las dotes se describen en el capítulo 5. Escribe la dote en la hoja de personaje.

Apunta las competencias. Tu trasfondo te proporciona competencia en dos habilidades y con una herramienta. Apunta esta información en la hoja de personaje.

Tu clase también te proporciona competencias. Revisa la descripción de tu clase en el capítulo 3 y anota las competencias en la hoja de personaje.

En el modelo de hoja de personaje, marca el círculo que hay junto a las habilidades y tiradas de salvación para indicar si eres competente en ellas.

La tabla de rasgos que hay en la descripción de tu clase muestra tu bonificador por competencia (descrito en el capítulo 1), que es de +2 para un personaje de nivel 1. Anota este número en la hoja de personaje. En el paso 5 añadirás los otros números relacionados con estas competencias.

Elige el equipo inicial

Tu trasfondo y clase proporcionan parte de tu equipo inicial. Las monedas que obtengas en este paso pueden invertirse directamente en el equipo del capítulo 6. Además, puedes tener una bagatela sin coste alguno (consulta la tabla "Bagatelas" al final de este capítulo).

Anota el equipo elegido en la hoja de personaje. El equipo se describe en el capítulo 6, pero, por ahora, puedes anotarlo y consultar los detalles más adelante en ese capítulo. En el modelo de hoja de personaje también hay espacio para apuntar las monedas que te quedan tras comprar tu equipo, así como los tesoros que obtienes en tus aventuras.

Elige una especie

Elige una especie para tu personaje. Las siguientes opciones se describen en el capítulo 4: aasimar, dracónido, elfo, enano, gnomo, goliat, humano, mediano, orco y tiefling. En cuanto hayas elegido una especie, anótala en la hoja de personaje. Después, apunta los atributos de la especie.

El tamaño y la velocidad de tu personaje se determinan por su especie. Apúntalos en los apartados correspondientes de la hoja de personaje (puedes escribir simplemente la inicial del tamaño).

Imagina tu pasado y presente

Deja que el trasfondo y la especie de tu personaje te inspiren para imaginarte su pasado, que influye en el presente del personaje. Con eso en mente, plantéate las respuestas que daría tu personaje a las siguientes preguntas:

- ¿Quién te crio?
- ¿Con quién tenías una mayor amistad en la infancia?
- ¿Tuviste una mascota?
- ¿Te has enamorado alguna vez? Si es así, ¿de quién?
- ¿Te has unido a alguna organización, como un gremio o un culto religioso? Si es así, ¿aún eres miembro de ella?
- ¿Qué elementos de tu pasado te han llevado a embarcarte ahora en aventuras?

Elige tus idiomas

Tu personaje sabe al menos tres idiomas: común y otros dos idiomas que saques o elijas de la tabla "Idiomas estándar". Si tu personaje sabe un idioma, puede comunicarse en él, leerlo y escribirlo. Tu clase y otros rasgos podrían aportarte más idiomas.

La tabla "Idiomas estándar" recoge los idiomas más extendidos de los mundos de D&D. Todos los personajes saben común, que se originó en la metrópolis planar de Sigil, el centro del multiverso. Los otros idiomas estándar proceden de los primeros miembros de las especies más prominentes de los mundos de D&D y se han extendido por todas partes.

Idiomas estándar

1d12	Idioma	Origen
—	Común	Sigil
1	Dracónico	Dragones
2–3	Elfo	Elfos
4–5	Enano	Enanos
6	Gigante	Gigantes
7	Gnomo	Gnomos
8	Goblin	Trasgos
9	Lenguaje de signos común	Sigil
10–11	Mediano	Medianos
12	Orco	Orcos

Planteáte cómo combinar tus decisiones para encaminar a tu personaje hacia la aventura.

La tabla "Idiomas inusuales" recoge los idiomas secretos o procedentes de otros planos de existencia y, por tanto, menos generalizados en los mundos del Plano Material. Algunos rasgos permiten a los personajes aprender un idioma inusual.

Idiomas inusuales

Idioma	Origen
Abisal	Demonios del Abismo
Celestial	Celestiales
Druídico	Círculos druídicos
Habla de las profundidades	Aberraciones
Infernal	Diablos de los Nueve Infiernos
Infracomún	La Infraoscuridad
Jerga de ladrones	Diversos gremios criminales
Primordial*	Elementales
Silvano	Los Parajes Feéricos

*El primordial incluye los dialectos acuano, aurano, ígneo y terrano. Las criaturas que saben uno de estos dialectos pueden comunicarse con las que saben otro diferente.

Paso 3: determinar las puntuaciones de característica

Para determinar las puntuaciones de característica de tu personaje, debes generar seis números siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación y asignárselos a tus seis características. El capítulo 1 explica lo que significa cada una.

Genera tus puntuaciones

Utiliza uno de los tres métodos siguientes para determinar tus puntuaciones de característica. Tu DM podría preferir que emplees uno en concreto.

Conjunto estándar. Utiliza las seis puntuaciones que aparecen a continuación para tus características: 15, 14, 13, 12, 10 y 8.

Generación aleatoria. Tira 4d6 y apunta la suma de los tres dados más altos. Haz esto otras cinco veces para obtener seis números.

Coste en puntos. Tienes 27 puntos para invertir en tus puntuaciones de característica. El coste de cada puntuación se muestra en la tabla "Costes en puntos de las puntuaciones de característica". Por ejemplo, una puntuación de 14 cuesta 7 de tus 27 puntos.

Costes en puntos de las puntuaciones de característica

Puntuación	Coste	Puntuación	Coste
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Asigna las puntuaciones de característica

En cuanto hayas generado seis puntuaciones, asígnalas a la Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma teniendo en cuenta la característica principal de tu clase. Añade también los modificadores por característica.

Si usas el conjunto estándar de puntuaciones, consulta la tabla "Conjunto estándar por clase" para saber cómo podrías asignarlas según la clase de tu personaje. La tabla aplica las puntuaciones más altas a las características principales de una clase. Si empleas otro método para generar las puntuaciones, puedes usar esta tabla como guía para saber dónde asignar las puntuaciones más altas y más bajas.

Trasfondos y especies de libros antiguos

Los trasfondos de los libros más antiguos de D&D no incluyen los ajustes de las puntuaciones de característica. Si empleas un trasfondo de un libro antiguo, ajusta tus puntuaciones de característica aumentando una de ellas en 2 y otra en 1, o aumenta tres puntuaciones en 1. Estos aumentos no pueden hacer que una puntuación sea superior a 20.

Por otro lado, las especies de libros antiguos incluyen mejoras de características. Si utilizas una especie de un libro antiguo, ignora esas mejoras y utiliza solo las que otorga tu trasfondo.

Además, si el trasfondo que elijas no proporciona una dote, obtendrás una dote de origen de tu elección.

Conjunto estándar por clase

Clase	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
Bárbaro	15	13	14	10	12	8
Bardo	8	14	12	13	10	15
Brujo	8	14	13	12	10	15
Clérigo	14	8	13	10	15	12
Druida	8	12	14	13	15	10
Explorador	12	15	13	8	14	10
Guerrero	15	14	13	8	10	12
Hechicero	10	13	14	8	12	15
Mago	8	12	13	15	14	10
Monje	12	15	13	10	14	8
Paladín	15	10	13	8	12	14
Pícaro	12	15	13	14	10	8

Ajusta las puntuaciones de característica

Tras asignar tus puntuaciones de característica, ajústalas conforme a tu trasfondo. En él se indican tres características: aumenta una de esas puntuaciones en 2 y otra distinta en 1, o aumenta las tres en 1. Estos aumentos no pueden hacer que una puntuación sea superior a 20.

A algunos jugadores les gusta aumentar la característica principal de su clase, mientras que otros prefieren subir una puntuación que tengan baja.

Determina los modificadores por característica

Por último, determina tus modificadores por característica mediante la tabla "Puntuaciones de característica y modificadores". Escribe cada modificador al lado de su puntuación correspondiente.

Puntuaciones de característica y modificadores

Puntuación	Modificador	Puntuación	Modificador
3	−4	12–13	+1
4–5	−3	14–15	+2
6–7	−2	16–17	+3
8–9	−1	18–19	+4
10–11	+0	20	+5

Describe el aspecto y la personalidad

Las puntuaciones de característica son una parte esencial de las reglas, pero pueden representar más que eso. Una vez que hayas asignado tus puntuaciones de característica, dedica un momento a pensar qué indican esas puntuaciones acerca del aspecto y la personalidad de tu personaje. Un personaje muy fuerte con un Carisma bajo podría tener un aspecto y comportamiento diferentes a un personaje carismático con poca Fuerza. Las siguientes tablas de calificativos plantean sugerencias sobre cómo describir a tu personaje según sus puntuaciones de característica altas o bajas.

Apunta el aspecto y la personalidad de tu personaje en la hoja.

Fuerza

1d4	Alta	1d4	Baja
1	Musculoso	1	Débil
2	Fibroso	2	Flaco
3	Protector	3	Apocado
4	Directo	4	Evasivo

Destreza

1d4	Alta	1d4	Baja
1	Ágil	1	Nervioso
2	Dinámico	2	Torpe
3	Inquieto	3	Indeciso
4	Equilibrado	4	Inseguro

Constitución

1d4	Alta	1d4	Baja
1	Enérgico	1	Frágil
2	Saludable	2	Aprensivo
3	Afable	3	Apático
4	Estable	4	Vulnerable

Inteligencia

1d4	Alta	1d4	Baja
1	Decidido	1	Tosco
2	Lógico	2	Ilógico
3	Instructivo	3	Ignorante
4	Curioso	4	Frívolo

Sabiduría

1d4	Alta	1d4	Baja
1	Sereno	1	Impulsivo
2	Considerado	2	Distraído
3	Atento	3	Impasible
4	Precavido	4	Ingenuo

Carisma

1d4	Alto	1d4	Bajo
1	Encantador	1	Pedante
2	Dominante	2	Soso
3	Divertido	3	Reservado
4	Inspirador	4	Insensible

Criaturas sin alineamiento

La mayoría de las criaturas que carecen de raciocinio no poseen alineamiento alguno: son sin alineamiento. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malvados; simplemente, no tienen alineamiento.

Paso 4: elegir un alineamiento

Elige el alineamiento de tu personaje de entre las opciones que se muestran a continuación y anótalo en la hoja.

D&D da por hecho que los personajes de los jugadores no tienen un alineamiento malvado. Habla con tu DM antes de crear un personaje malvado.

Los nueve alineamientos

El alineamiento de una criatura describe en términos generales su actitud e ideales éticos. El alineamiento es una combinación de dos factores: por una parte, la moralidad (bueno, malvado o neutral) y, por otra, la actitud hacia el orden (legal, caótico o neutral).

A continuación tienes un breve resumen de ellos, en el que se explica el comportamiento típico de una criatura de cada alineamiento. Aun así, cada individuo puede mostrar conductas diferentes.

Legal bueno (LB). Las criaturas legales buenas se esfuerzan por hacer lo correcto según lo que espera la sociedad. Alguien que luche contra la injusticia y proteja a los inocentes sin vacilar probablemente sea legal bueno.

Neutral bueno (NB). Los personajes neutrales buenos hacen lo que pueden respetando las reglas, pero sin sentirse sometidos a ellas. Una persona amable que ayuda a los demás conforme a sus necesidades probablemente sea neutral buena.

Caótico bueno (CB). Los seres caóticos buenos actúan siguiendo los dictados de sus conciencias, sin preocuparles lo que otros esperan de ellos. Une rebelde que ataca a los recaudadores de impuestos de un barón malvado y utiliza el dinero robado para ayudar a los pobres probablemente sea caótique buene.

Legal neutral (LN). Los individuos legales neutrales se comportan de acuerdo con la ley, la tradición o sus códigos de conducta personales. Alguien que vive una vida disciplinada y que no se deja influir por las exigencias de los necesitados ni por las tentaciones del mal probablemente sea legal neutral.

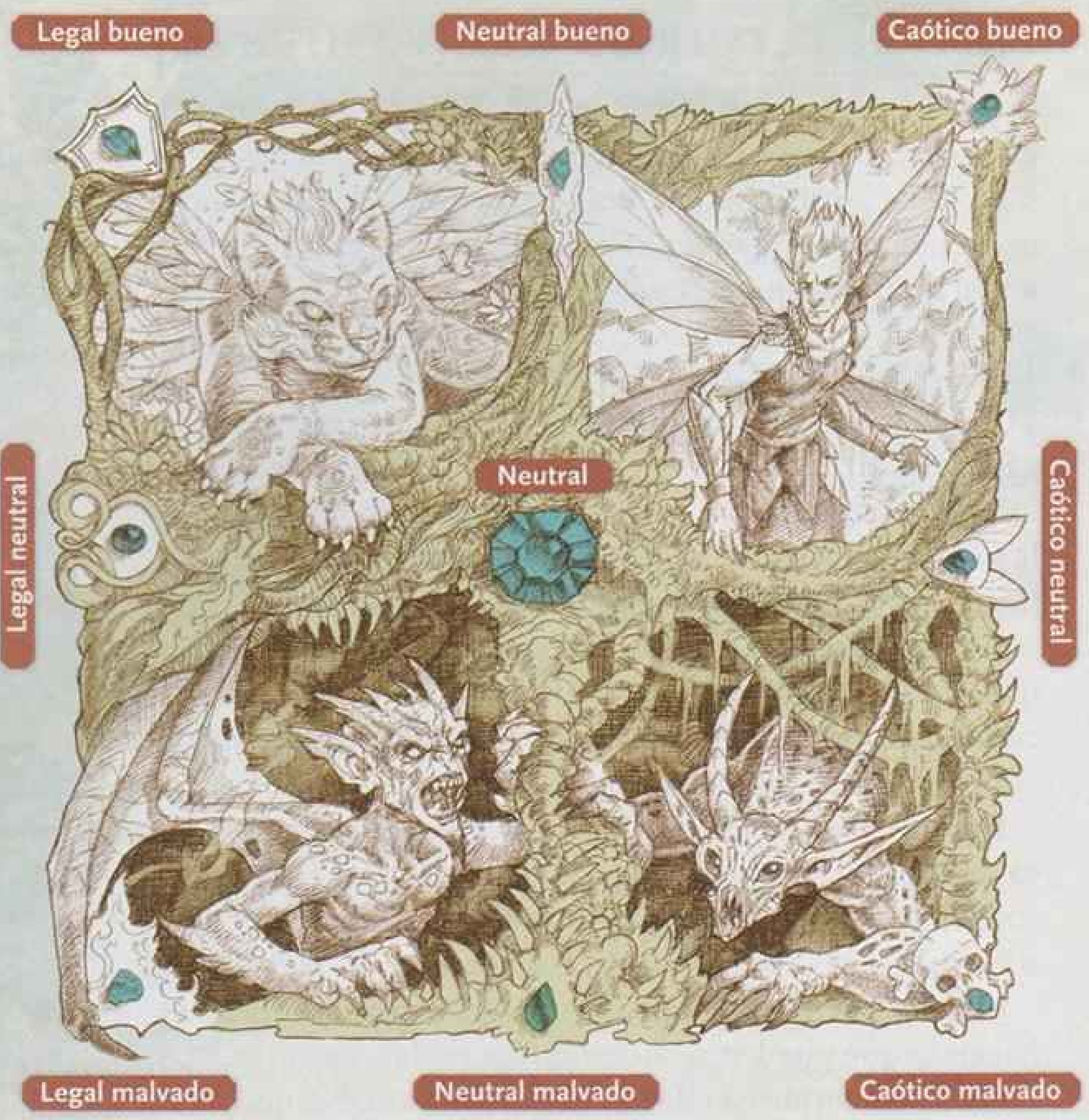
Neutral (N). Neutral es el alineamiento de quienes prefieren evitar las cuestiones éticas, no toman partido y, por tanto, hacen lo que les parece mejor en cada momento. Una persona a la que le aburren los dilemas morales probablemente sea neutral.

Caótico neutral (CN). Las criaturas caóticas neutrales persiguen sus caprichos y valoran su libertad personal por encima de todo. Un sinvergüenza que deambule de un lado a otro viviendo de su ingenio probablemente sea caótico neutral.

Legal malvado (LM). Los seres legales malvados toman lo que les viene en gana, pero siempre de forma metódica y dentro de los límites que marcan la tradición, el orden o la lealtad. Una aristócrata que explote a los ciudadanos mientras conspire para hacerse con el poder probablemente sea legal malvada.

Neutral malvado (NM). Neutral malvado es el alineamiento de las personas a las que les resulta indiferente causar daño mientras persiguen sus deseos. Une criminal que robe y asesine según le convenga probablemente sea neutral malvade.

Caótico malvado (CM). Las criaturas caóticas malvadas recurren a la violencia arbitrariamente, movidas por el odio o el ansia de sangre. Un villano que maquina venganzas y siembra el caos probablemente sea caótico malvado.



Los alineamientos podrían visualizarse como una cuadrícula similar a esta, con criaturas que los encarnan.

Alineamiento y personalidad

El alineamiento podría influir en la personalidad, los objetivos y las creencias principales de un personaje. A partir de los dos ejes de un alineamiento, puedes utilizar las listas que aparecen a continuación para tomar ideas con las que definir la personalidad de tu personaje.

Rasgos de personalidad por alineamiento

Alineamiento	1d4	Rasgo asociado
Caótico	1	Engreído
	2	Impulsivo
	3	Rebelde
	4	Egocéntrico
Bueno	1	Compasivo
	2	Servicial
	3	Honesto
	4	Amable
Malvado	1	Deshonesto
	2	Vengativo
	3	Cruel
	4	Avaro
Legal	1	Cooperativo
	2	Leal
	3	Crítico
	4	Metódico
Neutral	1	Egoísta
	2	Indiferente
	3	Lacónico
	4	Pragmático

Paso 5: Completar los detalles

Ahora completa el resto de la hoja de personaje.

Apunta los rasgos de clase

Mira la tabla de rasgos de tu clase en el capítulo 3 y anota los de nivel 1. Los rasgos de clase se describen en ese capítulo.

Algunos rasgos de clase plantean opciones. Procura leer todos los rasgos y tomar las decisiones que correspondan.

Rellena los números

Anota estos números en la hoja de personaje.

Tiradas de salvación. En las tiradas de salvación en las que eres competente, suma tu bonificador por competencia al modificador por característica correspondiente y apunta el total. A algunos jugadores también les gusta anotar el modificador para las tiradas de salvación en las que no son competentes, que es el modificador por característica correspondiente.

Habilidades. En las habilidades en las que eres competente, suma tu bonificador por competencia al modificador por característica asociado a esa habilidad y apunta el total. También puedes anotar el modificador para las habilidades en las que no eres competente, que es el modificador por característica correspondiente.

Percepción pasiva. A veces, tu DM comprobará si tu personaje percibe algo sin pedirte que hagas una prueba de Sabiduría (Percepción). En ese caso, utilizará tu Percepción pasiva. La Percepción pasiva es una puntuación que refleja una atención general a lo que te rodea cuando no buscas algo de forma activa. Utiliza esta fórmula para determinar tu puntuación de Percepción pasiva:

Percepción pasiva = 10 + modificador para pruebas de Sabiduría (Percepción)

Incluye todos los modificadores que se apliquen a tus pruebas de Sabiduría (Percepción). Por ejemplo, si tu personaje tiene una Sabiduría de 15 y es competente en la habilidad Percepción, tendrás una Percepción pasiva de 14 (10 + 2 de tu modificador por Sabiduría + 2 por la competencia).

Puntos de golpe. Tu clase y modificador por Constitución determinan tus puntos de golpe máximos en el nivel 1, como se muestra en la tabla "Puntos de golpe en el nivel 1 por clase".

Puntos de golpe en el nivel 1 por clase

Clase	Puntos de golpe máximos
Bárbaro	12 + modificador por Con
Explorador, guerrero o paladín	10 + modificador por Con
Bardo, brujo, clérigo, druida, monje o pícaro	8 + modificador por Con
Hechicero o mago	6 + modificador por Con

La hoja de personaje tiene espacio para anotar tus puntos de golpe actuales cuando sufres daño y los puntos de golpe temporales que obtengas. También hay espacio para anotar las tiradas de salvación contra muerte.

Chris Seaman

Dados de puntos de golpe. La descripción de tu clase te indica el tipo de dados de puntos de golpe (o dados de golpe para abreviar) que usa tu personaje; anótalo en la hoja. En el nivel 1, tu personaje tiene 1 dado de golpe. Durante un descanso corto, puedes gastar dados de golpe para recuperar puntos de golpe. La hoja de personaje también tiene espacio para anotar cuántos dados de golpe has gastado.

Iniciativa. Escribe tu modificador por Destreza en el espacio reservado para la iniciativa en la hoja de personaje.

Clase de armadura. Sin armadura ni escudo, tu clase de armadura base es 10 más el modificador por Destreza. Si tu equipo inicial incluye una armadura o un escudo (o ambos), calcula tu CA siguiendo las reglas del capítulo 6. Un rasgo de clase podría permitirte calcular la CA de forma distinta.

Ataques. Anota tus armas iniciales en la sección "Armas y trucos de daño" de la hoja de personaje. Los bonificadores a las tiradas de ataque para las armas con las que tienes competencia son los siguientes, salvo que una propiedad del arma indique otra cosa:

Bonificador de ataques cuerpo a cuerpo =
modificador por Fuerza + bonificador por competencia
Bonificador de ataques a distancia =
modificador por Destreza + bonificador por competencia

Consulta el daño y las propiedades de tus armas en el capítulo 6. Cuando hagas tiradas de daño con ellas, suma el mismo modificador por característica que usas para los ataques con esa arma.

Lanzamiento de conjuros. Anota la CD de las tiradas de salvación de tus conjuros y el bonificador de ataque para los ataques que realices con ellos basándote en estas fórmulas:

CD de salvación de conjuros =
8 + modificador por aptitud mágica + bonificador por competencia
Bonificador de ataque de conjuros =
modificador por aptitud mágica + bonificador por competencia

Tu modificador por aptitud mágica para un conjuro lo determina el rasgo que te otorga la capacidad de lanzar ese conjuro.

Espacios de conjuro, trucos y conjuros preparados. Si tu clase te proporciona el rasgo Lanzamiento de conjuros o Magia del pacto, la tabla de rasgos de clase mostrará el número de espacios de conjuro disponibles, la cantidad de trucos que sabes y cuántos conjuros puedes preparar. Elige tus trucos y conjuros preparados y anótalos junto con el número de espacios de conjuros en la hoja de personaje.

Pon nombre al personaje

Elige un nombre para tu personaje y anótalo en la hoja. Puede ser el que quieras. ¿Era el nombre de un antepasado? ¿Tiene algún significado religioso o de otro tipo? ¿Es un nombre que el personaje eligió para sí?

Crea los detalles finales

Cuando termines de crear a tu personaje, plantéate si quieres inventarte algún detalle más. Aquí tienes algunos ejemplos de las preguntas que te podrías hacer como tu personaje:

- ¿Cuál es tu género?
- ¿A qué persona o personas tienes más estima?
- ¿Cuál es tu temor más profundo?
- En tus aventuras, ¿buscarás conocimientos, riqueza, gloria, iluminación, justicia, piedad, poder o algo diferente?

Progresión de niveles

Al embarcarse en aventuras, tu personaje adquiere experiencia, lo que se representa con los puntos de experiencia (PX). Al alcanzar ciertas cantidades de puntos de experiencia, el personaje se volverá más capaz. Este progreso se conoce como subir de nivel.

La tabla "Progreso de los personajes" indica los PX que necesitas para subir a un nivel y el bonificador por competencia de un personaje de ese nivel. Cuando tu total de PX sea igual o superior a la cantidad de la columna "Puntos de experiencia", alcanzarás el nivel correspondiente.

Progreso de los personajes

Nivel	Puntos de experiencia	Bonificador por competencia
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2700	+2
5	6500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6

El equipo de aventurero mejora a medida que un personaje progresa en los escalones del juego.

Subir de nivel

Cuando subas de nivel, sigue estos pasos:

1: **Elegir una clase.** La mayoría de personajes progresan en la misma clase. No obstante, quizá decidas subir de nivel en otra usando las reglas de la sección "Multiclase", que aparece más adelante en este capítulo.

2: **Ajustar los puntos de golpe y los dados de golpe.** Cada vez que subas un nivel, obtendrás un dado de golpe adicional. Tira ese dado, suma tu modificador por Constitución al resultado y añade el total (mínimo de 1) a tus puntos de golpe máximos. En vez de tirar, puedes utilizar el valor establecido que se muestra en la tabla "Puntos de golpe establecidos por clase".

Puntos de golpe establecidos por clase

Clase	Puntos de golpe por nivel
Bárbaro	7 + modificador por Con
Explorador, guerrero o paladín	6 + modificador por Con
Bardo, brujo, clérigo, druida, monje o pícaro	5 + modificador por Con
Hechicero o mago	4 + modificador por Con

3: **Apuntar los nuevos rasgos de clase.** Consulta la tabla de rasgos de tu clase en el capítulo 3 y anota los que obtienes al alcanzar un nuevo nivel en ella. Toma las decisiones que te planteen los nuevos rasgos.

4: **Ajustar el bonificador por competencia.** El bonificador por competencia de un personaje aumenta en determinados niveles, como se muestra en la tabla "Progreso de los personajes" y en la tabla de rasgos de tu clase del capítulo 3. Cuando tu bonificador por competencia mejore, aumenta todos los números de la hoja de personaje que incluyan tu bonificador por competencia.

5: **Ajustar los modificadores por característica.** Si escoges una dote que aumente una o varias de tus puntuaciones de característica, tu modificador por característica también cambiará si la nueva puntuación es un número par. Cuando eso ocurra, ajusta todos los números de la hoja de personaje que utilicen ese modificador por característica. Cuando tu modificador por Constitución aumente en 1, tus puntos de golpe máximos también aumentarán en 1 por cada nivel que hayas alcanzado. Por ejemplo, si un personaje alcanza el nivel 8 y aumenta su puntuación de Constitución de 17 a 18, el modificador por Constitución pasará a ser de +4. Los puntos de golpe máximos del personaje aumentarán en 8, más los puntos de golpe obtenidos al alcanzar el nivel 8.

Chris Seaman

Dotes adicionales en el nivel 20

Los DM pueden utilizar las dotes como herramienta de progreso una vez que los personajes han alcanzado el nivel 20 para proporcionar más poder a quienes ya no pueden subir más de nivel. De esta forma, cada personaje obtiene una dote de su elección por cada 30 000 PX que consiga por encima de los 355 000. Las dotes de don épico son especialmente apropiadas como dotes adicionales, pero un jugador puede escoger cualquier dote a la que pueda optar su personaje de nivel 20.

Escalones del juego

Con cada nuevo nivel, los personajes adquieren nuevas capacidades que les permiten enfrentarse a desafíos mayores. A medida que los personajes suben de nivel, el tono de la partida cambia y en la campaña hay más cosas en juego. Resulta práctico pensar en el arco de un personaje (y en el de la campaña) a modo de cuatro escalones que describen la trayectoria de un personaje desde el nivel 1, cuando comienza sus aventuras, hasta alcanzar la cúspide del nivel 20. Estos escalones no tienen ninguna regla asociada, pero reflejan que la experiencia de juego evoluciona a medida que los personajes suben de nivel.

Escalón 1 (niveles 1 a 4)

En el primer escalón, los personajes son aprendices de aventurero, aunque ya destaquen del resto de la población por sus extraordinarias capacidades. Aprenden los rasgos iniciales de su clase y eligen una subclase. Las amenazas a las que se enfrentan suelen representar un peligro para pueblos o granjas.

Escalón 2 (niveles 5 a 10)

En el segundo escalón, los personajes ya son aventureros hechos y derechos. Los lanzadores de conjuros acceden a conjuros emblemáticos, como *alzar a los muertos*, *bola de fuego* y *relámpago*. La mayoría de las clases centradas en el uso de armas adquieren la capacidad de hacer varios ataques por asalto. Los personajes ahora se enfrentan a peligros que amenazan ciudades y reinos.

Escalón 3 (niveles 11 a 16)

En el tercer escalón, los personajes habrán alcanzado un nivel de poder que les hace destacar incluso entre otros aventureros. En el nivel 11, muchos usuarios de magia aprenden conjuros que alteran la realidad. Otros personajes adquieren rasgos que les permiten realizar más ataques o llevar a cabo proezas impresionantes con ellos. Estos aventureros a menudo se enfrentan a amenazas para regiones enteras.

Escalón 4 (niveles 17 a 20)

En el cuarto escalón, los personajes alcanzan la cúspide de sus rasgos de clase y se transforman en arquetipos de heroísmo. El destino del mundo e incluso el orden fundamental del multiverso podrían pender de un hilo en sus aventuras.

Comenzar en niveles superiores

Tu DM podría comenzar la aventura de los personajes en un nivel superior al 1. Se recomienda comenzar en el nivel 3 si tu grupo está compuesto por jugadores experimentados de D&D.

Creación de tu personaje

Crear un personaje de nivel superior sigue los mismos pasos descritos en este capítulo y las reglas para la progresión por encima del nivel 1 se detallan en el apartado "Progresión de niveles". Comienzas con la cantidad mínima de PX necesaria para alcanzar tu nivel inicial. Por ejemplo, si tu DM comienza la aventura con personajes de nivel 10, tendrás 64 000 PX.

Equipo inicial

Tu DM decide si tu personaje comienza con algo más que con el equipo estándar de un personaje de nivel 1, posiblemente incluso con uno o varios objetos mágicos. La tabla "Equipo inicial a niveles superiores" es una guía para los DM.

Por otro lado, habla con tu DM sobre el equipo que puedes comprar con tu dinero inicial. Por ejemplo, las armas de fuego descritas en el capítulo 6 son demasiado caras para personajes de nivel 1, pero podrían estar disponibles si el DM permite comprarlas.

Equipo inicial a niveles superiores

Nivel inicial	Equipo y dinero	Objetos mágicos
2–4	Equipo inicial normal	1 común
5–10	500 po más 1d10 × 25 po más equipo inicial normal	1 común y 1 infrecuente
11–16	5000 po más 1d10 × 250 po más equipo inicial normal	2 comunes, 3 infrecuentes y 1 raro
17–20	20 000 po más 1d10 × 250 po más equipo inicial normal	2 comunes, 4 infrecuentes, 3 raros y 1 muy raro

Multiclase

La multiclase te permite subir de nivel en varias clases. Con esta regla, tienes la opción de subir de nivel en una nueva clase cada vez que subas de nivel, en lugar de subir de nivel en tu clase actual. Hacerlo te permite mezclar las características de esas clases para hacer realidad un concepto de personaje que tal vez no quede reflejado con una única clase.

Requisitos

Para optar a una clase nueva, debes tener una puntuación de 13 o más en la habilidad principal de la nueva clase y en las de tus clases actuales. Por ejemplo, un bárbaro que decida hacerse multiclase como druida deberá tener puntuaciones de Fuerza y Sabiduría de 13 o más, ya que la Fuerza es la característica principal de los bárbaros y la Sabiduría, la de los druidas.

Puntos de experiencia

El coste en puntos de experiencia de subir un nivel se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase concreta, como se muestra en la tabla "Progreso de los personajes". Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 6/guerrero de nivel 1, debes conseguir suficientes PX para alcanzar el nivel 8 para poder subir al nivel 2 de guerrero o al nivel 7 de clérigo.

Puntos de golpe y dados de golpe

Obtienes los puntos de golpe de tu nueva clase como se describe para los niveles siguientes al 1. Solo obtienes los puntos de golpe del nivel 1 de una clase cuando el nivel total de tu personaje es 1.

Tu total de dados de golpe es la suma de los dados de golpe de todas tus clases. Si esos dados son del mismo tipo, los podrás acumular. Por ejemplo, tanto guerreros como paladines tienen 1d10 por nivel, por lo que si eres una guerrera de nivel 5/paladín de nivel 5, tus dados de golpe serán 10d10. Si tus clases tienen dados de golpe de distintos tipos, lleva la cuenta de cada uno por separado. Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 5/paladín de nivel 5, tus dados de golpe serán 5d8 y 5d10.

Bonificador por competencia

El bonificador por competencia se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase concreta, como se muestra en la tabla "Progreso de los personajes". Por ejemplo, si eres une guerrere de nivel 3/pícare de nivel 2, tendrás el bonificador por competencia de un personaje de nivel 5, que es +3.

Competencias

Cuando obtengas tu primer nivel en una clase que no sea tu clase inicial, también obtendrás algunas de las competencias iniciales de la nueva clase, como se indica en la descripción de cada clase en el capítulo 3.

Rasgos de clase

Cuando subas de nivel en una clase, obtendrás los rasgos correspondientes a ese nivel. Algunos rasgos tienen reglas adicionales cuando eres multiclase. Consulta la información relacionada con la multiclase que se incluye en las descripciones de cada una de tus clases.

Se aplican reglas especiales al Ataque adicional, el Lanzamiento de conjuros y los rasgos (como Defensa sin armadura) que te permiten calcular la clase de armadura de formas alternativas.

Clase de armadura

Si tienes varias formas de calcular tu clase de armadura, solo puedes beneficiarte de una. Por ejemplo, un hechicero/monje con el rasgo Resistencia dracónica del hechicero y el rasgo Defensa sin armadura del monje deberá elegir uno solo de ellos como forma de calcular la clase de armadura.

Ataque adicional

Si obtienes el rasgo Ataque adicional de más de una clase, los rasgos no se acumulan. No puedes hacer más de dos ataques con este rasgo salvo que tengas otro que diga que sí puedes (como el rasgo Dos ataques adicionales del guerrero).

De forma similar, la invocación Filo sediento del brujo, que otorga el rasgo Ataque adicional con tu arma de pacto, no te proporciona ataques adicionales si tienes también el de Ataque adicional.

Lanzamiento de conjuros

Tu capacidad de lanzamiento de conjuros depende, en parte, de tus niveles combinados en clases capaces de lanzar conjuros y, en parte, de tus niveles individuales en esas clases. Cuando tengas el rasgo Lanzamiento de conjuros de más de una clase, usa las reglas de debajo. Si eres un personaje multiclase, pero solo tienes el rasgo Lanzamiento de conjuros de una clase, sigue las reglas descritas en esa clase.

Conjuros preparados. Determinas qué conjuros puedes preparar para cada clase de forma individual, como si fueras solo miembro de esa clase. Por ejemplo, si eres una exploradora de nivel 4/hechicera de nivel 3, podrás preparar cinco conjuros de explorador de nivel 1 y seis conjuros de hechicero de nivel 1 o 2 (además de cuatro trucos de hechicero).

Cada conjuro que preparas está asociado con una de tus clases y debes usar la aptitud mágica de esa clase al lanzar el conjuro.

Trucos. Si uno de tus trucos aumenta de poder a niveles superiores, el aumento se basa en el nivel total de tu personaje, no en tu nivel en una clase concreta, salvo que el conjuro indique otra cosa.

Lanzador de conjuros multiclase: espacios de conjuro por cada nivel de conjuro

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Espacios de conjuro. Determina tus espacios de conjuro sumando lo siguiente:

- Todos tus niveles de bardo, clérigo, druida, hechicero y mago.
- La mitad de tus niveles de explorador y paladín (redondeando hacia arriba).
- Un tercio de tus niveles de guerrero y pícaro (redondeando hacia abajo) si tienes las subclases de caballero arcano o embaucador arcano.

Después, busca ese total en la columna “Nivel” de la tabla “Lanzador de conjuros multiclase”. Utilizas los espacios de ese nivel para lanzar conjuros de un nivel apropiado de cualquier clase con la que poseas el rasgo Lanzamiento de conjuros.

Esta tabla podría proporcionarte espacios de conjuro de un nivel superior que los conjuros que preparas. Puedes usar estos espacios igualmente, pero solo para lanzar tus conjuros de nivel inferior. Si un conjuro de nivel inferior que lances, como *manos ardientes*, tiene un efecto mejorado cuando se lanza a un nivel superior, puedes usar el efecto mejorado como es habitual.

Por ejemplo, si eres una exploradora de nivel 4/ hechicera de nivel 3, cuentas como un personaje de nivel 5 al determinar tus espacios de conjuro, tras sumar todos tus niveles como hechicera y la mitad de tus niveles de exploradora. Según indica la tabla “Lanzador de conjuros multiclase”, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1, tres de nivel 2 y dos de nivel 3. Sin embargo, no puedes preparar conjuros de nivel 3 ni conjuros de explorador de nivel 2. Puedes usar los espacios de conjuro de esos niveles para lanzar los conjuros que prepares y, si es posible, mejorar sus efectos.

Magia del pacto. Si posees el rasgo Magia del pacto de la clase brujo y el rasgo Lanzamiento de conjuros, puedes usar los espacios de conjuro que obtienes con Magia del pacto para lanzar conjuros preparados de clases con el rasgo Lanzamiento de conjuros y puedes usar los espacios que obtengas con el rasgo Lanzamiento de conjuros para lanzar los conjuros de brujo que tengas preparados.

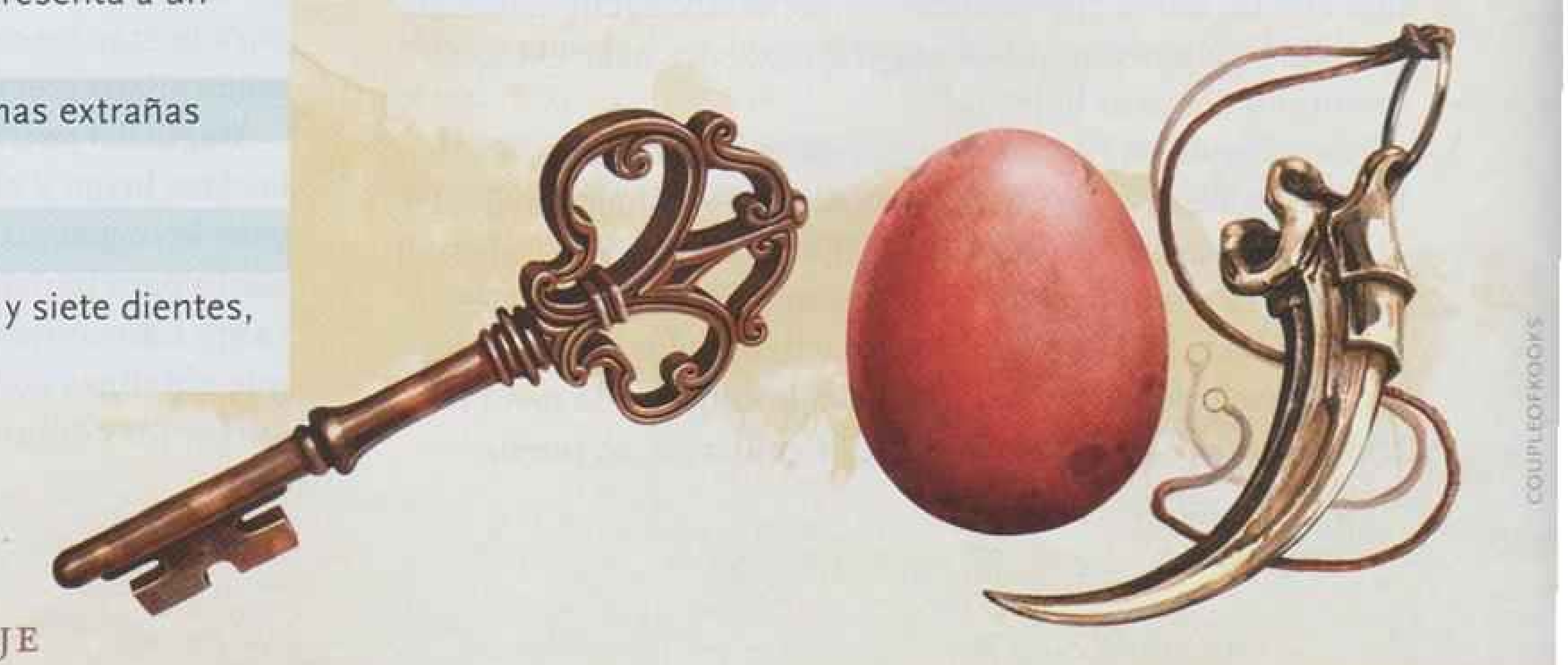
Un personaje con niveles de brujo y paladín podría recurrir a un patrón sobrenatural y a un poderoso juramento.

Bagatelas

Cuando creas a tu personaje, puedes tirar una vez en la tabla "Bagatelas" para obtener una bagatela Diminuta: un objeto sencillo envuelto en cierto halo de misterio. Los DM también podrían utilizar esta tabla para llenar una estancia de una mazmorra o los bolsillos de una criatura.

Bagatelas

1d100	Bagatela
01	La mano momificada de un goblin
02	Un trozo de cristal que brilla débilmente a la luz de la luna
03	Una moneda de oro acuñada en una tierra desconocida
04	Un diario escrito en un idioma que desconoces
05	Un anillo de latón que nunca pierde su lustre
06	Una antigua pieza de ajedrez hecha de vidrio
07	Un par de dados de hueso, ambos con una calavera en lugar del seis
08	Un pequeño ídolo que representa una criatura horrible y te provoca sueños inquietantes cuando duermes cerca de él
09	Un mechón de pelo de alguien
10	La cédula de propiedad de un terreno situado en un reino que no conoces
11	Un bloque de 30 g de un material desconocido
12	Una pequeña muñeca de trapo atravesada por agujas
13	Un diente de una bestia desconocida
14	Una escama enorme, quizá de un dragón
15	Una pluma de un color verde intenso
16	Una antigua carta para adivinar el futuro que lleva tu efigie
17	Un orbe de cristal lleno de humo serpenteante
18	Un huevo con una cáscara de color rojo intenso que pesa 0,5 kg
19	Una pipa que expulsa burbujas
20	Un tarro de cristal que contiene un extraño trozo de carne encurtida
21	Una cajita de música fabricada por gnomos que toca una canción que recuerdas vagamente de tu infancia
22	Una estatuilla de madera que representa a un mediano engreído
23	Un orbe de latón grabado con runas extrañas
24	Un disco de piedra multicolor
25	Un icono de plata de un cuervo
26	Una bolsa que contiene cuarenta y siete dientes, uno de ellos podrido
27	Una esquirla de obsidiana que siempre está caliente al tacto
28	Una garra de dragón atada a un colgante de cuero
29	Un par de calcetines viejos
30	Un libro en blanco cuyas páginas no retienen la tinta, la tiza, el grafito u otras sustancias para escribir
31	Un emblema de plata con la forma de una estrella de cinco puntas
32	Un cuchillo que pertenecía a un familiar
33	Un vial de cristal lleno de uñas cortadas
34	Un artilugio metálico y rectangular con dos minúsculas copas de metal en uno de sus lados que lanza chispas cuando se moja
35	Un guante blanco con lentejuelas de talla humana
36	Un chaleco con cien bolsillos diminutos
37	Una piedra que no pesa nada
38	Un boceto de un goblin
39	Un vial de cristal vacío que huele a perfume
40	Una gema que parece un pedazo de carbón cuando la mira alguien que no seas tú
41	Un jirón de tela de un estandarte antiguo
42	Una insignia que indica el rango de un legionario perdido
43	Una campana de plata sin el badajo
44	Un canario mecánico dentro de una lámpara
45	Un cofre en miniatura tallado para que parezca que tiene muchos pies en la base
46	Un duende muerto dentro de una botella de cristal
47	Una lata de metal que no tiene abertura, pero suena como si estuviera llena de líquido, arena, arañas o cristales rotos (a tu elección)
48	Un orbe de cristal lleno de agua en el que nada un pez mecánico
49	Una cuchara de plata con una "M" grabada en el mango
50	Un silbato de madera dorada
51	Un escarabajo muerto del tamaño de tu mano
52	Dos soldados de juguete, a uno de los cuales le falta la cabeza



1d100	Bagatela
53	Una cajita llena de botones de diferentes tamaños
54	Una vela imposible de encender
55	Una jaula en miniatura sin puerta
56	Una llave vieja
57	Un mapa del tesoro indescifrable
58	La empuñadura de una espada rota
59	Una pata de conejo
60	Un ojo de cristal
61	Un camafeo tallado con la efigie de una persona horrorosa
62	Una calavera de plata del tamaño de una moneda
63	Una máscara de alabastro
64	Un cono de incienso negro y pegajoso que apesta
65	Un gorro de dormir que te produce sueños agradables cuando lo llevas puesto
66	Un único abrojo hecho de hueso
67	Una montura de monóculo dorada y sin lente
68	Un cubo de 2,5 cm que tiene cada lado pintado de un color distinto
69	Un pomo hecho de cristal
70	Un paquete lleno de polvo rosa
71	Un fragmento de una bella canción, escrita en forma de notas musicales en dos trozos de pergamino
72	Un pendiente de plata con forma de lágrima que contiene una lágrima de verdad
73	Una cáscara de huevo pintada con escenas perturbadoras de miseria muy detalladas
74	Un abanico que muestra un gato durmiendo al abrirlo
75	Un juego de pipas de hueso
76	Un trébol de cuatro hojas prensado en el interior de un libro que habla de modales y etiqueta
77	Un pergamino en el que hay dibujado un artilugio mecánico
78	Una vaina ornamentada que no sirve para ninguna espada que hayas encontrado
79	Una invitación a una fiesta en la que tuvo lugar un asesinato
80	Un pentáculo de bronce con la cabeza de una rata grabada en el centro
81	Un pañuelo violeta que lleva bordado el nombre de una archimaga
82	La mitad del plano de un templo, castillo u otro edificio
83	Un trozo de tela doblado que se convierte en un elegante gorro al desplegarlo
84	Un recibo de un ingreso en un banco de una ciudad remota
85	Un diario al que le faltan siete páginas
86	Una tabaquera de plata vacía con la palabra "sueños" inscrita en la tapa
87	Un símbolo sagrado de hierro dedicado a un dios desconocido
88	Un libro sobre el auge y caída de un héroe legendario al que le falta el último capítulo
89	Un vial de sangre de dragón
90	Una flecha antigua de diseño élfico
91	Una aguja que nunca se dobla
92	Un broche ornamentado de diseño enano
93	Una botella de vino vacía con una bonita etiqueta que dice: "Bodega El Mago de los Vinos, Cosecha del Dragón Rojo, 331422-W"
94	Una loseta de un mosaico cuya superficie está vidriada y es multicolor
95	Un ratón petrificado
96	Una bandera pirata negra y adornada con un cráneo de dragón y dos tibias
97	Un diminuto cangrejo o araña mecánico que se mueve cuando nadie lo mira
98	Un tarro de cristal lleno de manteca cuya etiqueta reza: "Grasa de grifo"
99	Una caja de madera con base de cerámica y que contiene un gusano vivo con una cabeza en cada extremo de su cuerpo
00	Una urna de metal que contiene las cenizas de un héroe

Los héroes Mercion, Molliver, Fortecor y Ringlerun protegen un portal que conduce a otro plano ante un grupo de invasores diabólicos.

CAPÍTULO 3

CLASES DE PERSONAJE

UNA CLASE DE PERSONAJE OTORGA LAS capacidades más interesantes de un personaje. Este capítulo describe doce clases y cuatro subclases de cada una, todas ellas resumidas a continuación.

Bárbaro. Déjate llevar por la furia y entabla combates cuerpo a cuerpo. Después, sigue la *senda del*...

Árbol del Mundo para acceder a la vitalidad cósmica;
berserker para desatar la violencia pura y dura;
corazón salvaje para expresar tu afinidad con los animales;
fanático para expresar tu furia unido a una divinidad.

Bardo. Lanza conjuros que inspiren y curen a tus aliados o engatusen a tus enemigos. Después, únete al *colegio*...

de la danza para aprovechar tu agilidad en la batalla;
del conocimiento para hacer acopio de sabiduría y secretos mágicos;
del glamour para urdir la magia cautivadora de los Parajes Feéricos;
del valor para empuñar armas con conjuros.

Brujo. Lanza conjuros procedentes del ocultismo. Después, haz un pacto con el...

patrón celestial para curar con magia celestial;
patrón feérico para teletransportarte y emplear la magia feérica;
patrón infernal para recurrir a poderes siniestros;
patrón primigenio para profundizar en los conocimientos prohibidos.

Clérigo. Invoca la magia divina para sanar, levantar la moral y castigar. Después, emplea el...

dominio de la guerra para inspirar valor y escarmentar a los enemigos;
dominio de la luz para usar la luz protectora y abrasadora;
dominio de la vida para sobresalir en el terreno de la curación;
dominio del engaño para importunar a los enemigos con embustes.

Druida. Canaliza la magia de la naturaleza para sanar, cambiar de forma y controlar los elementos. Después, únete al *círculo*...

de la luna para adoptar formas de animales poderosos;
de la tierra para recurrir a la magia del medio ambiente;
de las estrellas para obtener poderes en forma estelar;
del mar para canalizar las mareas y tormentas.

Explorador. Combina la destreza marcial, la magia de la naturaleza y las habilidades de supervivencia. Después, encarna al...

acechador en la penumbra para perseguir a los enemigos que moran en la oscuridad;
cazador para proteger la naturaleza con tu versatilidad marcial;
errante feérico para manifestar el júbilo y la furia feéricos;
señor de las bestias para estrechar lazos con una bestia primigenia.

Guerrero. Domina todas las armas y armaduras. Después, encarna al...

caballero arcano para aprender conjuros útiles en combate;
campeón para lograr la máxima destreza en combate;
guerrero psiónico para reforzar tus ataques con poder psiónico;
maestro del combate para utilizar maniobras especiales de combate.

Hechicero. Usa la magia innata de tu ser para moldear el poder a tu antojo. Después, canaliza la...

hechicería aberrante para emplear la extraña magia psiónica;
hechicería de magia salvaje para desatar la magia del caos;
hechicería dracónica para exhalar la magia de los dragones;
hechicería mecánica para utilizar las fuerzas cósmicas del orden.

Mago. Estudia la magia arcana y domina conjuros para lograr cualquier fin. Después, encarna al...

abjurador para proteger a los aliados y desterrar a los enemigos;
adivino para aprender los secretos del multiverso;
evocador para crear efectos explosivos;
ilusionista para urdir conjuros de engaño.

Monje. Entra y sal del cuerpo a cuerpo mientras atacas con rapidez y contundencia. Después, conviértete en *guerrero*...

de la mano abierta para dominar el combate sin armas;
de la misericordia para curar o dañar con un simple contacto;
de la sombra para emplear las sombras como herramientas de subterfugio;
de los elementos para hacer uso de la energía elemental.

Paladín. Castiga a los enemigos y protege a los aliados con tu poderío divino y marcial. Después, haz el *juramento*...

de entrega para emular a los ángeles de la justicia;
de gloria para alcanzar la cumbre del heroísmo;
de los antiguos para preservar la vida, la alegría y la naturaleza;
de venganza para perseguir a los malhechores.

Pícaro. Lanza ataques furtivos letales mientras usas el sigilo para evitar que te hieran. Después, encarna al...

asesino para tender emboscadas y administrar veneno;
embaucador arcano para ser más sigiloso mediante conjuros;
ladrón para dominar el arte de la infiltración y la búsqueda de tesoros;
rebanaalmas para golpear a tus enemigos con cuchillas psiónicas.

BÁRBARO

Luchadores feroces con una furia primigenia

Atributos básicos de bárbaro

Característica principal	Fuerza
Dado de puntos de golpe	1d12 por nivel de bárbaro
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Constitución
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y medias y escudos
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) hacha a dos manos, 4 hachas de mano, paquete de explorador y 15 po, o (B) 75 po

Los bárbaros son poderosos combatientes que se alimentan de las fuerzas primigenias del multiverso y las manifiestan a modo de furia. No se trata de una simple emoción, ni mucho menos un enfado: esta furia refleja la ferocidad de un depredador, la violencia de una tormenta y la agitación de un mar.

Algunos bárbaros conciben su furia como si fuera un espíritu feroz o un antepasado al que veneran. Otros la ven como una conexión con el dolor y la angustia del mundo, como una maraña impersonal de magia salvaje o como la expresión de su yo más profundo. Para todos los bárbaros, la furia es un poder que no solo aviva su arrojo en el combate, sino que también afila sus asombrosos reflejos y agudiza sus sentidos.

Los bárbaros normalmente actúan de protectores y líderes de sus comunidades, por lo que no dudan en lanzarse al peligro para evitar que sean sus protegidos quienes pasen por ello. El valor frente a la adversidad los convierte en excelentes aventureros.

Convertirse en bárbaro

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de bárbaro".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bárbaro, que se muestran en la tabla "Rasgos de bárbaro".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de bárbaro": dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bárbaro, que se muestran en la tabla "Rasgos de bárbaro".

Rasgos de clase de bárbaro

Como bárbaro, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de bárbaro especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de bárbaro".

Nivel 1: Defensa sin armadura

Mientras no lleves armadura alguna, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Constitución. Obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.

Nivel 1: Furia

Puedes imbuirte de un poder primigenio llamado furia, que te otorga una fuerza y resistencia extraordinarias. Puedes dejarte llevar por ella como acción adicional si no llevas puesta una armadura pesada.

Puedes dejarte llevar por la furia tantas veces como se indica para tu nivel de bárbaro en la columna "N.º de furias" de la tabla "Rasgos de bárbaro". Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Mientras estés enfurecido, usa las siguientes reglas.

Resistencia al daño. Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Daño por furia. Cuando llevas a cabo un ataque que use la Fuerza (ya sea con un arma o un ataque sin armas) y causas daño al objetivo, obtienes un bonificador al daño que aumenta conforme subes de nivel de bárbaro, como se muestra en la columna "Daño por furia" de la tabla "Rasgos de bárbaro".

Ventaja en Fuerza. Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.

Sin concentración ni conjuros. No puedes mantener la concentración ni lanzar conjuros.

Duración. La furia dura hasta el final de tu siguiente turno y termina antes si te pones una armadura pesada o recibes el estado de incapacitado. Si la furia sigue activa en tu siguiente turno, puedes prolongarla otro asalto de una de las siguientes formas:

- Haces una tirada de ataque contra un enemigo.
- Obligas a un enemigo a hacer una tirada de salvación.
- Empleas una acción adicional para prolongar tu furia.

Cada vez que prolongues la furia, durará hasta el final de tu siguiente turno. Puedes mantener una furia hasta 10 minutos.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas cuerpo a cuerpo sencillas o marciales de tu elección, como las hachas a dos manos y las hachas de mano. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.

Cuando alcances ciertos niveles de bárbaro, adquirirás la capacidad de usar las propiedades de maestría con más tipos de armas, como se muestra en la columna "Maestría con armas" de la tabla "Rasgos de bárbaro".

Rasgos de bárbaro

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	N.º de furias	Daño por furia	Maestría con armas
1	+2	Defensa sin armadura, Furia, Maestría con armas	2	+2	2
2	+2	Ataque temerario, Sentir el peligro	2	+2	2
3	+2	Conocimiento primigenio, Subclase de bárbaro	3	+2	2
4	+2	Mejora de característica	3	+2	3
5	+3	Ataque adicional, Movimiento rápido	3	+2	3
6	+3	Rasgo de subclase	4	+2	3
7	+3	Instinto salvaje, Salto instintivo	4	+2	3
8	+3	Mejora de característica	4	+2	3
9	+4	Golpe brutal	4	+3	3
10	+4	Rasgo de subclase	4	+3	4
11	+4	Furia implacable	4	+3	4
12	+4	Mejora de característica	5	+3	4
13	+5	Golpe brutal mejorado	5	+3	4
14	+5	Rasgo de subclase	5	+3	4
15	+5	Furia persistente	5	+3	4
16	+5	Mejora de característica	5	+4	4
17	+6	Golpe brutal mejorado	6	+4	4
18	+6	Poderío indómito	6	+4	4
19	+6	Don épico	6	+4	4
20	+6	Campeón primordial	6	+4	4

Nivel 2: Ataque temerario

Puedes abandonar por completo tu defensa para atacar con una mayor fiereza. Cuando vayas a realizar la primera tirada de ataque de tu turno, puedes decidir atacar temerariamente. Si lo haces, tendrás ventaja en las tiradas de ataque que utilicen la Fuerza hasta el principio de tu siguiente turno, pero las tiradas de ataque contra ti también tendrán ventaja durante ese tiempo.

Nivel 2: Sentir el peligro

Eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo las cosas no son como deberían. Gracias a ello, se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza salvo que tengas el estado de incapacitado.

Nivel 3: Conocimiento primigenio

Ganas competencia en otra habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros en el nivel 1.

Además, mientras estés enfurecido, puedes canalizar el poder primigenio cuando intentes determinadas tareas. Siempre que hagas una prueba de característica con una de las siguientes habilidades, podrás hacerla como una prueba de Fuerza incluso si normalmente utiliza otra característica: Acrobacias, Intimidación, Percepción, Sigilo o Supervivencia. Cuando utilizas esta capacidad, tu Fuerza representa el poder primigenio que fluye por ti y agudiza tu agilidad, porte y sentidos.

Nivel 3: Subclase de bárbaro

Consigues una subclase de bárbaro de tu elección. Las subclases de la senda del Árbol del Mundo, la senda del berserker, la senda del corazón salvaje y la senda del fanático se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de bárbaro. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de bárbaro e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles de bárbaro 8, 12 y 16.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Movimiento rápido

Tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura pesada.

Nivel 7: Instinto salvaje

Tus instintos están tan afinados que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa.

Nivel 7: Salto instintivo
Como parte de la acción adicional para dejarte llevar por la furia, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad.

Nivel 9: Golpe brutal
Si utilizas Ataque temerario, puedes renunciar a cualquier ventaja en una tirada de ataque de tu elección basada en la Fuerza en tu turno. La tirada de ataque elegida no debe tener desventaja. Si la tirada de ataque elegida acierta, el objetivo sufre 1d10 de daño adicional del mismo tipo que inflija el arma o el ataque sin armas y puedes causar un efecto de Golpe brutal de tu elección. Tienes las siguientes opciones de efectos.

Golpe enérgico. El objetivo es empujado 4,5 m respecto a ti en línea recta. Luego puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad directamente hacia el objetivo sin provocar ataques de oportunidad.

Golpe ralentizador. La velocidad del objetivo se reduce en 4,5 m hasta el principio de tu siguiente turno. Un objetivo solo puede sufrir un golpe ralentizador cada vez: el más reciente.

Nivel 11: Furia implacable
Tu furia te permite seguir luchando incluso tras sufrir heridas graves. Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estas enfurecido, pero no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si la superas, tus puntos de golpe pasarán a ser una cantidad igual al doble de tu nivel de bárbaro.

Siempre que uses este rasgo después de la primera vez, la CD aumenta en 5. Tras finalizar un descanso corto o largo, la CD vuelve a ser 10.

Nivel 13: Golpe brutal mejorado
Has perfeccionado tus formas de atacar con fiereza. Entre las opciones de Golpe brutal se encuentran ahora los siguientes efectos:

Golpe abrumador. El objetivo tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que haga y no puede llevar a cabo ataques de oportunidad hasta el principio de tu siguiente turno.

Golpe desgarrador. Antes del principio de tu siguiente turno, la próxima tirada de ataque realizada por otra criatura contra el objetivo obtiene un bonificador de +5. Una tirada de ataque puede obtener solo un bonificador de un golpe desgarrador.

Nivel 15: Furia persistente
Cuando tires iniciativa, puedes recuperar todos los usos gastados de la furia. Tras recuperar los usos de la furia de esta manera, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Además, tu furia es tan intensa que ahora dura 10 minutos sin necesidad de hacer nada para prolongarla de un asalto a otro. Tu furia termina antes si recibes el estado de inconsciente (no solo el de incapacitado) o te pones una armadura pesada.

Nivel 17: Golpe brutal mejorado
El daño adicional de tu Golpe brutal aumenta a 2d10. Además, puedes utilizar dos efectos diferentes de Golpe brutal siempre que uses tu rasgo Golpe brutal.

Nivel 18: Poderío indómito
Si tu resultado en una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza es inferior a tu puntuación de Fuerza, puedes usar esa puntuación en lugar del resultado.

Nivel 19: Don épico
Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del ataque imparable.

Nivel 20: Campeón primordial
Encarnas un poder primigenio. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución aumentan en 4, hasta un máximo de 25.

Subclase de la senda del Árbol del Mundo

Subclases de bárbaro

Una subclase de bárbaro es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de bárbaro, según se especifique en la subclase. Esta sección te presenta las subclases de la senda del Árbol del Mundo, la senda del berserker, la senda del corazón salvaje y la senda del fanático.

Senda del Árbol del Mundo

Localiza las raíces y las ramas del multiverso.

Los bárbaros que siguen la senda del Árbol del Mundo conectan con el árbol cósmico Yggdrasil a través de su furia. Este árbol crece entre los Planos Exteriores, a los que vincula entre sí además de con el Plano Material. Estos bárbaros recurren a la magia del árbol para obtener vitalidad y como medio de transporte dimensional.

Nivel 3: Vitalidad del árbol

Tu furia se nutre de la fuerza vital del Árbol del Mundo. Obtienes los siguientes beneficios:

Oleada de vitalidad. Cuando te enfurezcas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de bárbaro.

Fuerza revitalizante. Al principio de cada uno de tus turnos mientras estés enfurecido, puedes elegir a otra criatura a 3 m o menos de ti para que obtenga puntos de golpe temporales. Para determinarlos, tira una cantidad de d6 igual a tu bonificación de daño por furia y suma los resultados. Si algunos de estos puntos de golpe temporales permanecen cuando dejes de estar enfurecido, se desvanecerán.

Nivel 6: Ramas del árbol

Cuando una criatura que puedas ver comience su turno a 9 m o menos de ti mientras estás enfurecido, podrás llevar a cabo una reacción para invocar unas ramas espectrales del Árbol del Mundo a su alrededor. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia) o se teletransportará a un espacio sin ocupar que puedas ver a 1,5 m de ti o al espacio sin ocupar más cercano que puedas ver. Después de que el objetivo se teletransporte, puedes reducir su velocidad a 0 hasta el final del turno actual.

Nivel 10: Raíces apaleadoras

Durante tu turno, tu alcance es 3 m superior con cualquier arma cuerpo a cuerpo que tenga la propiedad de pesada o versátil, ya que los zarcillos del Árbol del Mundo se prolongan desde tu cuerpo. Cuando aciertes con un arma así en tu turno, podrás activar la propiedad de maestría de derribar o empujar, además de otra propiedad de maestría diferente que utilices con ese arma.

Nivel 14: Viajar por el árbol

Cuando te enfureces y como acción adicional mientras estés enfurecido, puedes teletransportarte hasta 18 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Asimismo, una vez por furia, puedes aumentar el alcance del teletransporte a 45 m. Si lo haces, también puedes transportar hasta seis criaturas voluntarias que estén a 3 m o menos de ti. Cada criatura se teletransportará a un espacio sin ocupar de tu elección a 3 m o menos de tu espacio de destino.

MARCELA MEDEIROS

Senda del berserker

Canaliza la furia en una violencia indómita.

Los bárbaros que recorren la senda del berserker ponen su furia principalmente al servicio de la violencia. Su senda se asienta en una rabia sin cortapisas y estos bárbaros se embriagan del caos del combate mientras dejan que su furia se apodere de ellos y los fortalezca.

Nivel 3: Frenesí

Si utilizas Ataque temerario mientras estás enfurecido, causarás daño adicional al primer objetivo al que aciertes en tu turno con un ataque basado en la Fuerza. Para determinar el daño adicional, tira una cantidad de d6 igual a tu bonificación de daño por furia y suma los resultados. El daño será del mismo tipo que el del arma o ataque sin armas utilizado para el ataque.

Nivel 6: Furia irracional

Tienes inmunidad a los estados de asustado y hechizado mientras estés enfurecido. Si estás asustado o hechizado cuando te dejes llevar por la furia, el estado terminará para ti.

Nivel 10: Represalia

Cuando recibas daño de una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti, puedes llevar a cabo una reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura usando un arma o un ataque sin armas.

Nivel 14: Presencia intimidante

Como acción adicional, puedes sembrar el terror en los demás con tu mera presencia amenazadora y tu poder primigenio. Cuando lo hagas, todas las criaturas de tu elección situadas en una emanación de 9 m originada en ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia). Si la fallan, tendrán el estado de asustadas durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, las criaturas asustadas repiten la tirada de salvación y, si tienen éxito, se librarán del efecto.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un uso de tu furia (no requiere acción) para restablecer su uso.

Subclase de la senda del berserker

Subclase de la senda del corazón salvaje

Senda del corazón salvaje

Camina en comunión con el mundo animal.

Los bárbaros que siguen la senda del corazón salvaje sienten afinidad por los animales. Aprenden métodos mágicos de comunicarse con ellos y su furia aumenta su conexión, ya que los imbuye de una fuerza sobrenatural.

Nivel 3: Furia de lo salvaje

Tu furia se sirve del poder primigenio de los animales. Cuando te enfurezcas, obtendrás una de las siguientes opciones, a tu elección.

Águila. Cuando te enfurezcas, podrás llevar a cabo las acciones de destrabarse y correr como parte de esa acción adicional. Mientras estés enfurecido, puedes usar una acción adicional para llevar a cabo ambas acciones.

Lobo. Mientras estés enfurecido, tus aliados tendrán ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de tus enemigos que se encuentre a 1,5 m o menos de ti.

Oso. Mientras estés enfurecido, tendrás resistencia a todos los tipos de daño salvo de fuerza, necrótico, psíquico y radiante.

Nivel 3: Portavoz de los animales

Puedes lanzar los conjuros *hablar con los animales* y *sentidos de la bestia*, pero solo como rituales. La Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlos.

Nivel 6: Aspecto de lo salvaje

Obtienes una de las siguientes opciones, a tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar de opción.

Búho. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m. Si ya posees visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 18 m.

Pantera. Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad.

Salmón. Tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad.

Nivel 10: Hablante de la naturaleza

Puedes lanzar el conjuro *comunión con la naturaleza*, pero solo como ritual. La Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlo.

Nivel 14: Poder de lo salvaje

Cuando te enfurezcas, obtendrás una de las siguientes opciones, a tu elección.

Carnero. Mientras estés enfurecido, podrás hacer que una criatura Grande o más pequeña sufra el estado de derribada si la aciertas con un ataque cuerpo a cuerpo.

Halcón. Mientras estés enfurecido, tendrás una velocidad volando igual a tu velocidad si no llevas ninguna armadura.

León. Mientras estés enfurecido, cualquier enemigo que esté a 1,5 m o menos de ti tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra otros objetivos que no seáis tú u otro bárbaro que tenga esta opción activa.

Senda del fanático

Expresa tu furia en una eufórica unión con una divinidad.

Los bárbaros que siguen la senda del fanático reciben beneficios de un dios o panteón. Estos bárbaros experimentan su furia como un episodio eufórico de unión divina que les imbuye de poder. Habitualmente, se alían con sacerdotes y otros seguidores de su dios o panteón.

Nivel 3: Furia divina

Puedes canalizar el poder divino hacia tus ataques. En cada uno de tus turnos mientras estés enfurecido, la primera criatura a la que aciertes con un arma o un ataque sin armas sufrirá una cantidad de daño adicional igual a 1d6 más la mitad de tu nivel de bárbaro (redondeando hacia abajo). El daño adicional es necrótico o radiante, que eliges cada vez que lo causas.

Nivel 3: Guerrero de los dioses

Una entidad divina ayuda a garantizar que continúes la batalla. Cuentas con una reserva de cuatro d12 que puedes gastar para curarte. Como acción adicional, puedes gastar dados de la reserva, tirarlos y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada.

Tu reserva recupera todos los dados gastados tras finalizar un descanso largo.

El número máximo de dados de la reserva aumenta en uno cuando alcanzas los niveles 6 (5 dados), 12 (6 dados) y 17 (7 dados) de bárbaro.

Nivel 6: Foco fanático

Una vez por furia, si fallas una tirada de salvación, podrás repetirla con un bonificador igual a tu bonificación de daño por furia y deberás utilizar el nuevo resultado.

Nivel 10: Presencia ferviente

Como acción adicional, profieres un grito de guerra imbuido de energía divina. Hasta diez criaturas de tu elección que estén a 18 m o menos de ti obtendrán ventaja en las tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el principio de tu siguiente turno.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un uso de tu furia (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 14: Furia de los dioses

Cuando te enfureces, puedes adoptar la forma de un guerrero divino. Esta forma dura 1 minuto o hasta que tus puntos de golpe se reduzcan a 0. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

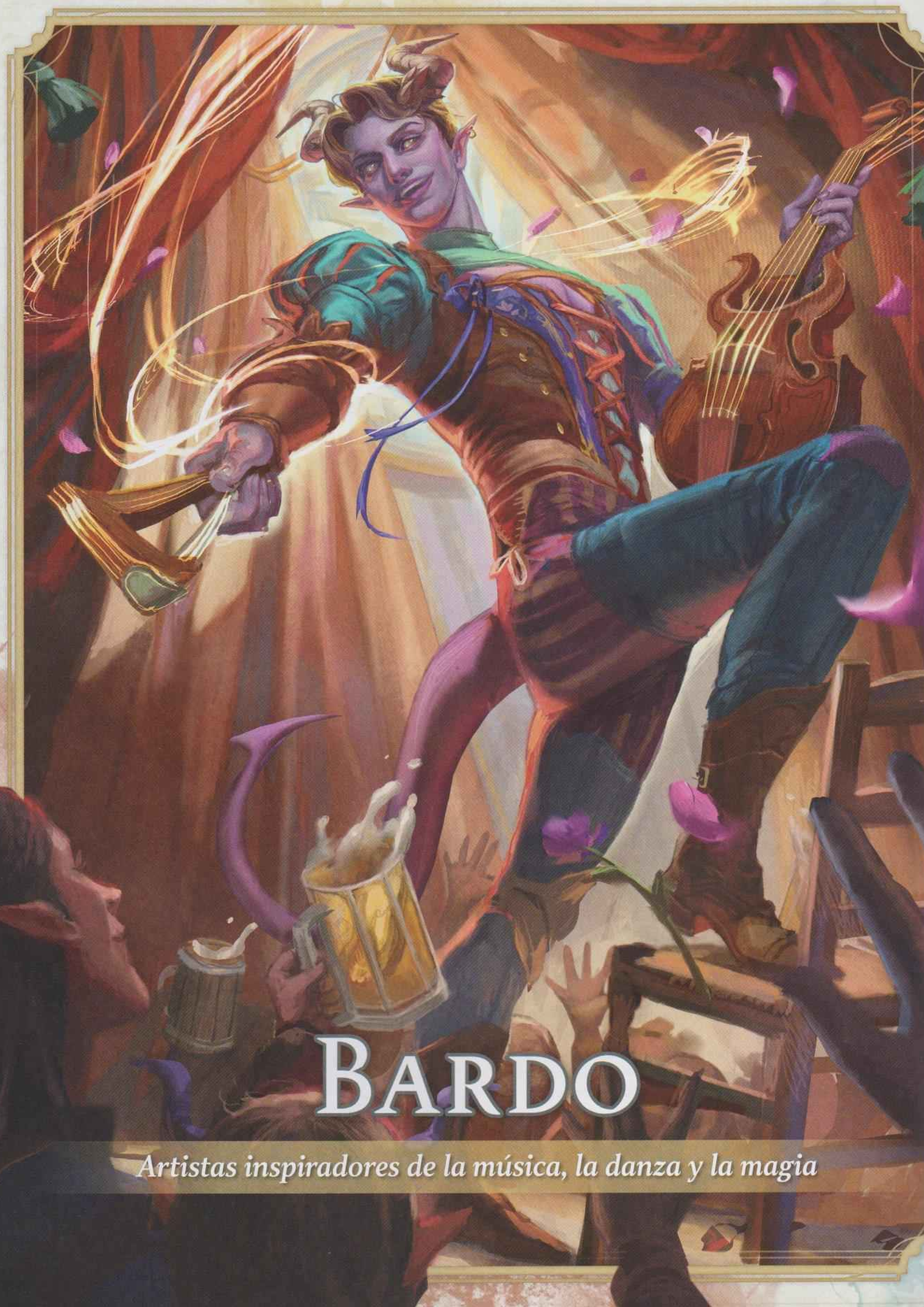
Mientras tengas esta forma, obtendrás los siguientes beneficios:

Resistencia. Tienes resistencia al daño necrótico, psíquico y radiante.

Revitalización. Cuando los puntos de golpe de una criatura que esté a 9 m o menos de ti fueran a reducirse a 0, puedes llevar a cabo una reacción para gastar un uso de tu furia y hacer que los puntos de golpe del objetivo cambien a una cantidad igual a tu nivel de bárbaro.

Vuelo. Tienes una velocidad volando igual a tu velocidad y puedes levitar.

Subclase de la senda del fanático



BARDO

Artistas inspiradores de la música, la danza y la magia

Atributos básicos de bardo

Característica principal	Carisma
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de bardo
Competencias en tiradas de salvación	Destreza y Carisma
Competencias en habilidades	*Elige tres cualesquiera* (consulta el capítulo 1)
Competencias con armas	Armas sencillas
Competencias con herramientas	*Elige tres instrumentos musicales* (consulta el capítulo 6)
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) armadura de cuero, 2 dagas, instrumento musical de tu elección, paquete de artista y 19 po, o (B) 90 po

Los bardos, que invocan la magia a través de la música, la danza y la poesía, son duchos en inspirar a los demás, en sanar heridas, en desmoralizar al enemigo y en crear ilusiones. Creen que el multiverso nació del habla de los dioses y que los ecos de sus palabras de creación aún resuenan y brillan en cada plano de existencia. La magia bárdica aspira a servirse de estas palabras que trascienden cualquier idioma.

Cualquier cosa puede inspirar una nueva canción o historia, así que los bardos sienten fascinación por casi todo. Llegan a dominar muchos ámbitos, como la música, la magia o la mofa.

Los bardos se pasan la vida viajando, recopilando conocimientos, contando historias y viviendo de la buena voluntad de su público, como la mayoría de artistas. Sin embargo, su amplitud de conocimientos y su dominio de la magia los distingue del resto de intérpretes.

Convertirse en bardo

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de bardo".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bardo, que se muestran en la tabla "Rasgos de bardo".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de bardo": dado de puntos de golpe, competencia en una habilidad de tu elección, competencia con un instrumento musical de tu elección y entrenamiento con armaduras ligeras.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de bardo, que se muestran en la tabla "Rasgos de bardo". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de bardo

Como bardo, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de bardo especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de bardo".

Nivel 1: Inspiración bárdica

Puedes recurrir a tus palabras, música o danza para inspirar de forma sobrenatural a los demás. Esta inspiración se representa con tu dado de Inspiración bárdica, que es un d6.

Utilizar la Inspiración bárdica. Como acción adicional, puedes inspirar a otra criatura que esté a 18 m o menos de ti y que te pueda ver u oír. Esa criatura obtiene uno de tus dados de Inspiración bárdica. Cada criatura no puede tener más de un dado de Inspiración bárdica.

Una sola vez durante la siguiente hora, cuando la criatura falle una prueba con d20, podrá tirar el dado de Inspiración bárdica y sumar el resultado al d20, lo que podría hacerle superar la prueba. Un dado de Inspiración bárdica se gasta al tirarlo.

Número de usos. Puedes conceder un dado de Inspiración bárdica una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez) y recuperas todos sus usos tras finalizar un descanso largo.

A niveles superiores. Tu dado de Inspiración bárdica cambia cuando alcanzas ciertos niveles de bardo, como se muestra en la columna "Dado bárdico" de la tabla "Rasgos de bardo". El dado se convierte en un d8 en el nivel 5, un d10 en el nivel 10 y un d12 en el nivel 15.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros mediante tus artes bárdicas. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de bardo, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de bardo de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de bardo. Se recomiendan *burla dañina* y *luces danzantes*.

Cada vez que subas un nivel de bardo, puedes sustituir uno de tus trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de bardo.

Cuando alcances los niveles 4 y 10 de bardo, aprenderás otro truco de tu elección de la lista de conjuros de bardo, como se muestra en la columna "Trucos" de la tabla "Rasgos de bardo".

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de bardo" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige cuatro conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de bardo. Se recomiendan *hechizar persona*, *palabra de curación*, *rociada de color* y *susurros discordantes*.

Rasgos de bardo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Dado bárdico	Trucos	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Inspiración bárdica, Lanzamiento de conjuros	d6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Aprendiz de mucho, Pericia	d6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de bardo	d6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	d6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Fuente de inspiración	d8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	d8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Contraencantamiento	d8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	d8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Pericia	d8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Secretos mágicos	d10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	d12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Inspiración superior	d12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	d12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Palabras de creación	d12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de bardo, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de bardo".

Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de bardo hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un bardo de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de bardo te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de bardo para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de bardo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de bardo para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de bardo.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un instrumento musical como canalizador mágico para tus conjuros de bardo.

Nivel 2: Aprendiz de mucho

Puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que utilice una habilidad en la que no seas competente y que no use de otro modo tu bonificador por competencia.

Por ejemplo, si haces una prueba de Fuerza (Atletismo) y no eres competente en Atletismo, puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia a la prueba.

Nivel 2: Pericia

Ganas pericia (consulta el glosario de reglas) en dos de tus competencias en habilidades de tu elección. Se recomiendan Interpretación y Persuasión si eres competente en ellas.

En el nivel 9 de bardo ganas pericia en otras dos competencias de tu elección.

Nivel 3: Subclase de bardo

Consigues una subclase de bardo de tu elección. Las subclases del colegio de la danza, el colegio del conocimiento, el colegio del glamour y el colegio del valor se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de bardo. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de bardo e inferiores.

El repertorio de un bardo

¿Tu bardo toca el tambor mientras canta las hazañas de los héroes de antaño? ¿Puntea un laúd mientras tararea una romántica melodía? ¿Entona arias de una fuerza conmovedora? ¿Recita monólogos dramáticos de tragedias clásicas? ¿Usa el ritmo de danzas folclóricas para coordinar los movimientos de sus aliados en combate? ¿Compone quintillas jocosas y subidas de tono?

Cuando interpretes a un bardo, plantéate el estilo de actuaciones artísticas que prefieres, el estado de ánimo que aspiras provocar y los temas que inspiran tus creaciones. ¿Se basan tus poemas en momentos de belleza natural o son reflexiones inquietantes sobre la pérdida de un ser querido? ¿Prefieres himnos idealistas o los animados cánticos de las tabernas? ¿Te atraen las lamentaciones por los caídos o las celebraciones de alegría? ¿Bailas gigas alegres o realizas coreografías complicadas? ¿Te centras en un único estilo en tus actuaciones o aspiras a dominarlos todos?

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de bardo.

Nivel 5: Fuente de inspiración

Ahora recuperas todos los usos de Inspiración bárdica tras finalizar un descanso corto o largo.

Además, puedes gastar un espacio de conjuro (no requiere acción) para recuperar un uso gastado de Inspiración bárdica.

Nivel 7: Contraencantamiento

Puedes emplear notas musicales o palabras de poder para interrumpir los efectos que afectan a la mente. Si tú o una criatura que esté a 9 m o menos de ti falláis una tirada de salvación contra un efecto que aplique el estado de asustado o hechizado, puedes llevar a cabo una reacción para que se repita la tirada de salvación, y la nueva tirada tendrá ventaja.

Nivel 10: Secretos mágicos

Has aprendido secretos de diversas tradiciones mágicas. Cada vez que alcances un nivel de bardo (incluido este) y aumente la cantidad de conjuros preparados de la tabla "Rasgos de bardo", podrás elegir cualquiera de los nuevos conjuros preparados de entre las listas de conjuros de bardo, clérigo, druida y mago. Los conjuros elegidos contarán como conjuros de bardo para ti (consulta las listas de conjuros en la sección de la clase correspondiente). Además, cuando sustituyas un conjuro preparado para esta clase, podrás hacerlo con un conjuro de esas listas.

Nivel 18: Inspiración superior

Cuando tires iniciativa, recuperarás usos gastados de Inspiración bárdica hasta que tengas dos, si tuvieras menos de esta cifra.

Una bardo convierte la inspiración y la imaginación en magia.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del recuerdo de conjuros.

Nivel 20: Palabras de creación

Ahora dominas dos de las palabras de creación: las palabras de la vida y de la muerte. Por tanto, siempre tienes preparados los conjuros *palabra de poder: sanar* y *palabra de poder: matar*. Cuando lances uno de estos conjuros, podrás hacer objetivo a una segunda criatura si esta se encuentra a 3 m o menos del primer objetivo.

Lista de conjuros de bardo

Esta sección presenta la lista de conjuros de bardo. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de bardo de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
Amistad	Encantamiento	C
Burla dañina	Encantamiento	—
Guardia de cuchillas	Abjuración	C
Ilusión menor	Ilusionismo	—
Impacto certero	Adivinación	—
Luces danzantes	Ilusionismo	C
Luz	Evocación	—
Mano de mago	Conjuración	—
Mensaje	Transmutación	—
Prestidigitación	Transmutación	—
Reparar	Transmutación	—
Tronar	Evocación	—
Voluta estelar	Evocación	—

Conjuros de bardo de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Caída de pluma	Transmutación	—
Curar heridas	Abjuración	—
Detectar magia	Adivinación	C, R
Disfrazarse	Ilusionismo	—
Dormir	Encantamiento	C
Encantar animal	Encantamiento	—
Entender idiomas	Adivinación	R
Fuego feérico	Evocación	C
Hablar con los animales	Adivinación	R
Hechizar persona	Encantamiento	—
Heroísmo	Encantamiento	C
Identificar	Adivinación	R, M
Imagen silenciosa	Ilusionismo	C
Ola atronadora	Evocación	—
Orden imperiosa	Encantamiento	—
Palabra de curación	Abjuración	—
Perdición	Encantamiento	C
Risa horrible de Tasha	Encantamiento	C
Rociada de color	Ilusionismo	—
Sirviente invisible	Conjuración	R
Susurros discordantes	Encantamiento	—
Texto ilusorio	Ilusionismo	R, M
Zancada prodigiosa	Transmutación	—

Conjuros de bardo de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Abrir	Transmutación	—
Agrandar/reducir	Transmutación	C
Auxilio	Abjuración	—
Boca mágica	Ilusionismo	R, M
Calentar metal	Transmutación	C
Calmar emociones	Encantamiento	C
Corona de la locura	Encantamiento	C
Detectar pensamientos	Adivinación	C
Embelesar	Encantamiento	C
Fuerza fantasmal	Ilusionismo	C
Hacer añicos	Evocación	—
Imagen múltiple	Ilusionismo	—
Inmovilizar persona	Encantamiento	C
Invisibilidad	Ilusionismo	C
Localizar animales o plantas	Adivinación	R
Localizar objeto	Adivinación	C
Mensajero animal	Encantamiento	R
Nube de dagas	Conjuración	C
Potenciar característica	Transmutación	C
Restablecimiento menor	Abjuración	—
Silencio	Ilusionismo	C, R
Sordera/ceguera	Transmutación	—
Sugestión	Encantamiento	C
Ver invisibilidad	Adivinación	—
Zona de la verdad	Encantamiento	—

Conjuros de bardo de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Clarividencia	Adivinación	C, M
Crecimiento vegetal	Transmutación	—
Disipar magia	Abjuración	—
Don de lenguas	Adivinación	—
Fingir muerte	Nigromancia	R
Glifo custodio	Abjuración	M
Hablar con las plantas	Transmutación	—
Hablar con los muertos	Nigromancia	—
Imagen mayor	Ilusionismo	C
Imponer maldición	Nigromancia	C
Indetectable	Abjuración	M
Nube apestosa	Conjuración	C
Palabra de curación en masa	Abjuración	—
Patrón hipnótico	Ilusionismo	C
Pequeña choza de Leomund	Evocación	R
Ralentizar	Transmutación	C
Recado	Adivinación	—
Terror	Ilusionismo	C

Conjuros de bardo de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Asesino fantasmal	Ilusionismo	C
Compulsión	Encantamiento	C
Confusión	Encantamiento	C
Fuente de luz lunar	Evocación	C
Hechizar monstruo	Encantamiento	—
Invisibilidad mejorada	Ilusionismo	C
Libertad de movimiento	Abjuración	—
Localizar criatura	Adivinación	C
Polimorfar	Transmutación	C
Puerta dimensional	Conjuración	—
Terreno alucinatorio	Ilusionismo	—

Conjuros de bardo de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Alterar los recuerdos	Encantamiento	C
Alzar a los muertos	Nigromancia	M
Animar objetos	Transmutación	C
Apariencia	Ilusionismo	—
Atadura planar	Abjuración	M
Círculo de teletransportación	Conjuración	M
Conocer las leyendas	Adivinación	M
Curar heridas en masa	Abjuración	—
Despertar	Transmutación	M
Dominar persona	Encantamiento	C
Engañar	Ilusionismo	C
Enlace telepático de Rary	Adivinación	R
Ensueño	Ilusionismo	—
Escudriñar	Adivinación	C, M
Estática sináptica	Encantamiento	—
Geas	Encantamiento	—
Inmovilizar monstruo	Encantamiento	C
Presencia regia de Yolande	Encantamiento	C
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Conjuros de bardo de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Baile irresistible de Otto	Encantamiento	C
Encontrar el camino	Adivinación	C, M
Festín de héroes	Conjuración	M
Guardas y guardias	Abjuración	M
Ilusión programada	Ilusionismo	M
Mal de ojo	Nigromancia	C
Sugestión en masa	Encantamiento	—
Visión veraz	Adivinación	M

Conjuros de bardo de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Espada de Mordenkainen	Evocación	C, M
Espejismo arcano	Ilusionismo	—
Excursión etérea	Conjuración	—
Jaula de fuerza	Evocación	C, M
Mansión magnífica de Mordenkainen	Conjuración	M
Palabra de poder: fortalecer	Encantamiento	—
Proyectar imagen	Ilusionismo	C, M
Regenerar	Transmutación	—
Resurrección	Nigromancia	M
Rociada prismática	Evocación	—
Símbolo	Abjuración	M
Teletransporte	Conjuración	—

Conjuros de bardo de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Antipatía/simpatía	Encantamiento	—
Dominar monstruo	Encantamiento	C
Labia	Encantamiento	—
Mente en blanco	Abjuración	—
Ofuscación	Encantamiento	—
Palabra de poder: aturdir	Encantamiento	—

Conjuros de bardo de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Muro prismático	Abjuración	—
Palabra de poder: matar	Encantamiento	—
Palabra de poder: sanar	Encantamiento	—
Polimorfar verdadero	Transmutación	C
Presciencia	Adivinación	—

Subclase del colegio de la danza

Subclases de bardo

Una subclase de bardo es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de bardo, según se especifique en la subclase. Los bardos forman organizaciones poco estructuradas, a las que llaman colegios, para preservar sus tradiciones. Esta sección presenta las subclases del colegio de la danza, el colegio del conocimiento, el colegio del glamour y el colegio del valor.

Colegio de la danza

Muévete en armonía con el cosmos.

Los bardos del colegio de la danza saben que las palabras de creación no pueden encerrarse en un discurso o una canción: las palabras se pronuncian a través del desplazamiento de los cuerpos celestes y fluyen por los movimientos de las criaturas menores. Estos bardos practican una forma de permanecer en armonía con la vorágine del cosmos que enfatiza la agilidad, la velocidad y la elegancia.

Nivel 3: Juego de pies deslumbrante

Mientras no lleves armadura ni portes un escudo, obtienes los siguientes beneficios.

Virtuoso de la danza. Tienes ventaja en cualquier prueba de Carisma (Interpretación) que hagas que implique bailar.

Defensa sin armadura. Tu clase de armadura base es igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Carisma.

Ataques ágiles. Cuando gastes un uso de tu Inspiración bárdica como parte de una acción, una acción adicional o una reacción, puedes realizar un ataque sin armas como parte de esa acción, acción adicional o reacción.

Daño bárdico. Puedes usar tu Destreza en lugar de tu Fuerza para las tiradas de ataque de tus ataques sin armas. Cuando causas daño con un ataque sin armas, puedes infligir una cantidad de daño contundente igual al resultado de una tirada con tu dado de Inspiración bárdica más tu modificador por Destreza, en lugar del daño normal del ataque. No gastas el dado con esta tirada.

Nivel 6: Juego de pies conjunto

Cuando tires iniciativa, puedes gastar un uso de tu Inspiración bárdica si no tienes el estado de incapacitado. Cuando lo hagas, tira tu dado de Inspiración bárdica; tú y todos los aliados que estén a 9 m o menos de ti que puedan verte u oírte ganaréis un bonificador a la iniciativa igual al resultado.

Nivel 6: Movimiento inspirador

Cuando un enemigo que puedas ver termine su turno a 1,5 m o menos de ti, puedes llevar a cabo una reacción y gastar un uso de tu Inspiración bárdica para moverte hasta la mitad de tu velocidad. Después, un aliado que elijas que esté a 9 m o menos de ti también podrá moverse hasta la mitad de su velocidad usando su reacción.

Los movimientos realizados con este rasgo no provocan ataques de oportunidad.

Nivel 14: Evasión dirigida

Cuando sufras un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibes daño alguno si la superas y solo sufres la mitad si la fallas. Si cualquier criatura que esté a 1,5 m de ti hace la misma tirada de salvación de Destreza, puedes compartir este beneficio con ella para la tirada.

No puedes usar este rasgo si tienes el estado de incapacitado.

Colegio del conocimiento

Explora las profundidades del conocimiento mágico.

Los bardos del colegio del conocimiento recaban conjuros y secretos de diversas fuentes, como tratados intelectuales, ritos místicos y cuentos de campesinos. Los miembros del colegio se reúnen en bibliotecas y universidades para intercambiar sus conocimientos. También se encuentran en festivales o reuniones de Estado, donde pueden sacar a la luz casos de corrupción, desvelar mentiras o reírse de los vanidosos representantes de la autoridad.

Nivel 3: Competencias adicionales

Ganas competencia en tres habilidades de tu elección.

Nivel 3: Palabras cortantes

Aprendes a usar tu astucia para distraer, confundir y minar la confianza y las aptitudes de los demás de manera sobrenatural. Cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti haga una tirada de daño o tenga éxito en una prueba de característica o una tirada de ataque, puedes llevar a cabo una reacción para gastar un uso de tu Inspiración bárdica; tira tu dado de Inspiración bárdica y resta el número obtenido al resultado de la tirada de la criatura, lo que reducirá el daño o quizá convierta el éxito en un fallo.

Nivel 6: Descubrimientos mágicos

Aprendes dos conjuros de tu elección. Estos conjuros pueden proceder de las listas de conjuros de clérigo, druida o mago, o de cualquier combinación de estas (consulta la lista de conjuros en la sección de la clase). Los conjuros que elijas deben ser trucos o conjuros para los que tengas espacios de conjuro, como se muestra en la tabla "Rasgos de bardo".

Siempre tienes preparados los conjuros elegidos y, cada vez que subas un nivel de bardo, podrás reemplazar uno de los conjuros por otro conjuro que cumpla estos requisitos.

Nivel 14: Habilidad sin parangón

Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de ataque y falles, podrás gastar un uso de Inspiración bárdica; tira el dado de Inspiración bárdica y suma el resultado al d20, lo que podría convertir un fallo en un éxito. Si fallas la tirada, la Inspiración bárdica no se gasta.

Colegio del glamour

Urde la magia cautivadora de los feéricos.

El colegio del glamour se originó con la magia cautivadora de los Parajes Feéricos. Los bardos que estudian esta magia tejen hilos de belleza y terror en sus canciones e historias y los más poderosos de ellos pueden envolverse en una majestuosidad sobrenatural. Sus actuaciones suscitan el anhelo nostálgico de una inocencia olvidada, evocan los recuerdos inconscientes de temores arraigados y apelan a las emociones incluso de los oyentes más insensibles.

Nivel 3: Magia cautivadora

Siempre tienes los conjuros *hechizar persona* e *imagen múltiple* preparados.

Asimismo, inmediatamente después de que lances un conjuro de encantamiento o ilusionismo mediante un espacio de conjuro, podrás hacer que una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti realice una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, el objetivo tendrá el estado de asustado o hechizado (a tu elección) durante 1 minuto. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un uso de tu Inspiración bárdica (no requiere acción).

Nivel 3: Manto de inspiración

Puedes urdir la magia feérica en una canción o danza que insufle energía a los demás. Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica y tirar un dado de Inspiración bárdica. Cuando lo hagas, elige una cantidad de otras criaturas a 18 m o menos de ti, hasta un máximo igual a tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Cada una de esas criaturas obtendrá una cantidad de puntos de golpe temporales igual al doble del resultado del dado de Inspiración bárdica y luego podrá usar su reacción para moverse hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Nivel 6: Manto de majestad

Siempre tienes el conjuro *orden imperiosa* preparado.

Como acción adicional, puedes lanzar *orden imperiosa* sin gastar un espacio de conjuro y adoptar una apariencia sobrenatural durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración. Durante este tiempo, puedes lanzar *orden imperiosa* como acción adicional sin gastar un espacio de conjuro.

Cualquier criatura a la que hayas hechizado fallará automáticamente su tirada de salvación contra la *orden imperiosa* que lances con este rasgo.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior (no requiere acción).

Nivel 14: Majestad inquebrantable

Como acción adicional, puedes adoptar un aspecto majestuoso mágico durante 1 minuto o hasta que tengas el estado de incapacitado. Durante ese tiempo, cuando una criatura te acierte con una tirada de ataque por primera vez en un turno, el atacante deberá superar una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros o el ataque fallará, puesto que la criatura se amedrentará por tu majestuosidad.

Cuando adoptes este especto majestuoso, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Colegio del valor

Canta las hazañas de los héroes de antaño.

Los bardos del colegio del valor son narradores osados cuyos relatos conservan el recuerdo de los grandes héroes del pasado. Estos bardos cantan las hazañas de sus ídolos en salones abovedados o ante un público reunido en torno a refulgentes hogueras. Viajan para presenciar los grandes acontecimientos de primera mano y asegurarse de que su recuerdo no cae en el olvido. Con sus canciones, inspiran a las nuevas generaciones a lograr hitos similares a los de los héroes de antaño.

Nivel 3: Entrenamiento marcial

Ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras medias y escudos.

Además, puedes utilizar un arma sencilla o marcial como canalizador mágico para lanzar tus conjuros de bardo.

Nivel 3: Inspiración en combate

Puedes emplear tu ingenio para cambiar las tornas de la batalla. Una criatura que tenga uno de tus dados de Inspiración bárdica podrá usarlo para lograr uno de los siguientes efectos.

Defensa. Cuando una tirada de ataque acierte a la criatura, esta podrá usar su reacción para tirar el dado de Inspiración bárdica y sumar el resultado a su CA contra ese ataque, lo que podría hacer que falle.

Ofensiva. Inmediatamente después de que la criatura acierte a un objetivo con una tirada de ataque, podrá tirar el dado de Inspiración bárdica y sumar el resultado al daño del ataque contra el objetivo.

Nivel 6: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Además, podrás lanzar uno de tus trucos que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción en vez de realizar uno de esos ataques.

Nivel 14: Magia de batalla

Tras lanzar un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción, podrás hacer un ataque con un arma como acción adicional.

Subclase del colegio del valor

Brujo

Ocultistas potenciados por pactos sobrenaturales

Atributos básicos de brujo

Característica principal	Carisma
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de brujo
Competencias en tiradas de salvación	Sabiduría y Carisma
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Conocimiento arcano, Engaño, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) armadura de cuero, hoz, 2 dagas, canalizador arcano (orbe), libro (de conocimiento oculto), paquete de erudito y 15 po, o (B) 100 po

Los brujos rastrean el conocimiento que yace escondido tras el tejido del multiverso. Suelen comenzar su búsqueda de poder mágico indagando en grimorios de saberes prohibidos, aventurándose con invocaciones destinadas a atraer la energía de seres extraplanares o registrando lugares de poder donde se perciba su influencia. Más pronto que tarde, los brujos forjan un pacto vinculante con un poderoso patrón. A partir del conocimiento ancestral que poseen entidades como ángeles, demonios, diablos, sagas, señores feéricos o extraños entes del Reino Lejano, los brujos descubren secretos arcanos que refuerzan sus propios poderes.

Los brujos ven a sus patrones como recursos, como un medio para lograr poderes mágicos. Algunos los respetan, adoran e incluso aman; otros, los sirven a regañadientes, y también los hay que buscan socavarlos, incluso cuando emplean el poder que les han proporcionado.

Una vez forjado el pacto, la sed de conocimiento y poder de un brujo no puede aplacarse solo con el estudio. La mayoría de ellos se dedican a buscar un poder y un conocimiento cada vez mayores, lo que suele desembocar en algún tipo de aventura.

Convertirse en brujo

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de brujo".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de brujo, que se muestran en la tabla "Rasgos de brujo".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de brujo": dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de brujo, que se muestran en la tabla "Rasgos de brujo". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de brujo

Como brujo, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de brujo especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de brujo".

Nivel 1: Invocaciones sobrenaturales

Has desenterrado invocaciones sobrenaturales, fragmentos de conocimiento prohibido que te imbuyen de una capacidad mágica perpetua o de otros saberes. Obtienes una invocación de tu elección, como Pacto del grimorio. Las invocaciones se detallan más adelante en la descripción de esta clase, en el apartado "Opciones de invocación sobrenatural".

Requisitos. Si una invocación tiene un requisito, debes cumplirlo para poder aprenderla. Por ejemplo, si una invocación te pide un nivel 5 o superior de brujo, podrás seleccionar esa invocación cuando alcances ese nivel de brujo.

Sustituir y conseguir invocaciones. Cada vez que subas un nivel de brujo, puedes sustituir una de tus invocaciones por otra para la que cumplas las condiciones. No puedes sustituir una invocación si es un requisito de otra invocación que tengas.

Obtienes más invocaciones de tu elección cuando alcanzas ciertos niveles de brujo, como se muestra en la columna "Invocaciones" de la tabla "Rasgos de brujo".

No puedes elegir la misma invocación más de una vez salvo que la descripción indique algo diferente.

Nivel 1: Magia del pacto

Has sellado un pacto con una entidad misteriosa mediante una ceremonia ocultista para obtener poderes mágicos. Ese ente es una voz en las sombras y no tienes clara su identidad, pero el don que te ofrece sí que lo conoces: te ha dado la capacidad de lanzar conjuros. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de brujo, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de brujo de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces dos trucos de brujo de tu elección. Se recomiendan *descarga sobrenatural* y *prestidigitación*. Cada vez que subas un nivel de brujo, puedes sustituir uno de tus trucos de este rasgo por otro truco de brujo de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de brujo, aprendes otro truco de brujo de tu elección, como se muestra en la columna "Trucos" de la tabla "Rasgos de brujo".

Rasgos de brujo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Invocaciones sobrenaturales	Trucos	Conjuros preparados	Espacios de conjuro	Nivel de los espacios
1	+2	Invocaciones sobrenaturales, Magia del pacto	1	2	2	1	1
2	+2	Astucia mágica	3	2	3	2	1
3	+2	Subclase de brujo	3	2	4	2	2
4	+2	Mejora de característica	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Rasgo de subclase	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Mejora de característica	6	3	9	2	4
9	+4	Contactar patrón	7	3	10	2	5
10	+4	Rasgo de subclase	7	4	10	2	5
11	+4	Arcanum místico (conjuro de nivel 6)	7	4	11	3	5
12	+4	Mejora de característica	8	4	11	3	5
13	+5	Arcanum místico (conjuro de nivel 7)	8	4	12	3	5
14	+5	Rasgo de subclase	8	4	12	3	5
15	+5	Arcanum místico (conjuro de nivel 8)	9	4	13	3	5
16	+5	Mejora de característica	9	4	13	3	5
17	+6	Arcanum místico (conjuro de nivel 9)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Don épico	10	4	15	4	5
20	+6	Maestro sobrenatural	10	4	15	4	5

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de brujo" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de brujo de los niveles 1 a 5. La tabla también te indica de qué nivel son dichos espacios, todos los cuales son del mismo nivel. Recuperas todos los espacios utilizados de Magia del pacto tras finalizar un descanso corto o largo.

Por ejemplo, en el nivel 5 de brujo tienes dos espacios de conjuro de nivel 3. Para lanzar el conjuro de nivel 1 *rayo de hechicería*, deberás gastar uno de esos espacios y lo lanzarás como un conjuro de nivel 3.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de brujo de nivel 1. Se recomiendan *hechizar persona* y *maleficio*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de brujo, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de brujo". Cuando ese número aumente, elige conjuros de brujo adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Los conjuros que elijas deben ser de un nivel igual o inferior al que aparece en la columna "Nivel de los espacios" para tu nivel. Cuando alcanzas el nivel 6, por ejemplo, aprendes un nuevo conjuro de brujo que puede ser de los niveles 1 a 3.

Si otro rasgo de brujo te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de brujo para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de brujo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de brujo de un nivel adecuado.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de brujo.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de brujo.

Nivel 2: Astucia mágica

Puedes llevar a cabo un rito esotérico durante 1 minuto. Al terminarlo, recuperas una cantidad de espacios de conjuro utilizados de Magia del pacto igual o inferior a la mitad de tu máximo (redondeando hacia arriba). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 3: Subclase de brujo

Consigues una subclase de brujo de tu elección. Las subclases del patrón celestial, el patrón feérico, el patrón infernal y el patrón primigenio se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de brujo. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de brujo e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de brujo.

Nivel 9: Contactar patrón

Antes solías ponerte en contacto con tu patrón a través de intermediarios. Ahora puedes comunicarte directamente, ya que siempre tienes el conjuro *contactar con otro plano* preparado. Con este rasgo, puedes lanzar el conjuro sin gastar un espacio de conjuro para contactar con tu patrón y superas automáticamente la tirada de salvación del conjuro.

Cuando lances el conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo de esta forma hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 11: Arcanum místico

Tu patrón te recompensa con un secreto mágico denominado arcanum. Escoge uno de los conjuros de brujo de nivel 6 como este arcanum.

Puedes lanzar tu conjuro de arcanum una vez sin gastar un espacio de conjuro y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo.

Obtendrás más conjuros de brujo de tu elección que podrás lanzar de esta forma cuando alcances los niveles 13 (conjuro de nivel 7), 15 (conjuro de nivel 8) y 17 (conjuro de nivel 9) de brujo, como se muestra en la tabla "Rasgos de brujo". Recuperas todos los usos de tu Arcanum místico tras finalizar un descanso largo.

Siempre que subas un nivel de brujo, puedes sustituir uno de tus conjuros de arcanum por otro conjuro de brujo del mismo nivel.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del destino.

Nivel 20: Maestro sobrenatural

Cuando empleas tu rasgo Astucia mágica, recuperas todos los espacios de conjuro utilizados de Magia del pacto.

Opciones de invocación sobrenatural

Las opciones de invocación sobrenatural aparecen en orden alfabético.

Armadura de sombras

Puedes lanzar *armadura de mago* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Castigo arcano

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior, invocación Pacto del filo.

Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con tu arma de pacto, puedes gastar un espacio de conjuro de Magia del pacto para causar 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo más 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro. Además, puedes imponerle el estado de derribado al objetivo si es Enorme o más pequeño.

Descarga agónica

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior, un truco de brujo que cause daño.

Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas y cause daño. Puedes sumar tu modificador por Carisma a las tiradas de daño del conjuro.

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco distinto que cumpla las condiciones.

Descarga ahuyentadora

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior, un truco de brujo que cause daño mediante una tirada de ataque.

Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas y requiera una tirada de ataque. Cuando aciertes a una criatura Grande o más pequeña con ese truco, puedes empujarla hasta 3 m respecto a ti en línea recta.

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco distinto que cumpla las condiciones.

Devorador de vida

Requisitos: brujo de nivel 9 o superior, invocación Pacto del filo.

Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con tu arma de pacto, puedes causarle 1d6 de daño necrótico, psíquico o radiante adicional (a tu elección) a esa criatura y gastar uno de tus dados de puntos de golpe para tirarlo y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado más tu modificador por Constitución (mínimo 1 punto de golpe).

Don de las profundidades

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad.

También puedes lanzar *respirar bajo el agua* una vez sin gastar un espacio de conjuro. Recuperas la capacidad de lanzarlo de este modo tras finalizar un descanso largo.

Don de los protectores

Requisitos: brujo de nivel 9 o superior, invocación Pacto del grimorio.

Aparece una nueva página en el *Libro de las sombras* cuando lo conjuras. Con tu permiso, una criatura puede usar una acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu modificador por Carisma (mínimo un nombre).

Cuando los puntos de golpe de cualquier criatura cuyo nombre esté en la página se reduzcan a 0, pero no muera, en vez de eso pasará a tener 1 punto de golpe mágicamente. Cuando esta magia se active, ninguna criatura podrá beneficiarse de ella hasta que finalices un descanso largo.

Como acción de magia, puedes borrar un nombre de la página tocándolo.

Filo sediento

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior, invocación Pacto del filo.

Obtienes el rasgo Ataque adicional, pero solo para tu arma de pacto. Este rasgo te permite hacer dos ataques con esa arma en lugar de uno cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno.

Hoja devoradora

Requisitos: brujo de nivel 12 o superior, invocación Filo sediento.

El rasgo Ataque adicional de tu invocación Filo sediento otorga dos ataques adicionales en vez de uno.

Inversión del amo de las cadenas

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior, invocación Pacto de la cadena.

Cuando lanzas *encontrar familiar*, imbuyes al familiar invocado de una cierta cantidad de tu poder sobrenatural, lo que le otorga a la criatura los siguientes beneficios.

Acuático o aéreo. El familiar obtiene una velocidad nadando o una velocidad volando (a tu elección) de 12 m.

Ataque rápido. Como acción adicional, puedes ordenar al familiar que realice la acción de atacar.

Daño necrótico o radiante. Siempre que el familiar haga daño contundente, cortante o perforante, puedes hacer que cause daño necrótico o radiante en su lugar.

Tu CD de salvación. Si el familiar obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación, esta utiliza tu CD de salvación de conjuros.

Resistencia. Cuando el familiar recibe daño, puedes usar una reacción para otorgarle resistencia contra ese daño.

Lanza sobrenatural

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior, un truco de brujo que cause daño.

Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas, cause daño y tenga un alcance de 3 m o más. Cuando lances ese conjuro, su alcance aumenta una cantidad de metros igual a 10 veces tu nivel de brujo.

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige un truco distinto que cumpla las condiciones.

Lecciones de los primeros

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Has obtenido conocimientos de un ente anciano del multiverso, lo que te permite obtener una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5).

Repetible. Puedes obtener esta invocación más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige una dote de origen distinta.

Maestro de las formas innumerables

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes lanzar *alterar el propio aspecto* sin gastar un espacio de conjuro.

Máscara de los mil rostros

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *disfrazarse* sin gastar un espacio de conjuro.

Mente sobrenatural

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener la concentración.

Mirada de las dos mentes

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes usar una acción adicional para tocar a una criatura voluntaria y percibir el mundo a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Mientras la criatura permanezca en el mismo plano de existencia que tú, podrás utilizar una acción adicional en cada uno de los turnos posteriores para mantener esta conexión y alargar la duración de este efecto hasta el final de tu siguiente turno. La conexión termina si no la mantienes de esta forma.

Mientras percibes el mundo a través de los ojos de la otra criatura, te beneficias de cualquier sentido especial que tenga y puedes lanzar conjuros como si estuvieras en tu espacio o en el espacio de la otra criatura si estáis a 18 m o menos de distancia.

Pacto de la cadena

Aprendes el conjuro *encontrar familiar* y puedes lanzarlo como acción de magia sin gastar un espacio de conjuro.

Cuando lo lances, escoge entre una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: **diablillo**, **duende**, **esfinge de las maravillas**, **esqueleto**, **pseudodragón**, **quasit**, **renacuajo slaad** o **serpiente venenosa** (consulta el perfil del familiar en el apéndice B).

Asimismo, cuando realizas la acción de atacar, puedes renunciar a uno de tus propios ataques para que el familiar realice un ataque propio con su reacción.

Pacto del filo

Como acción adicional, puedes conjurar en tu mano un arma de pacto, un arma cuerpo a cuerpo sencilla o marcial de tu elección con la que estableces un vínculo. Como alternativa, puedes vincularte con un arma mágica que toques, pero no podrás hacerlo si otra criatura está sintonizada con ella o si otro brujo está vinculado con ella. Hasta que termine el vínculo, tendrás competencia con esa arma y podrás usarla como canalizador mágico.

Siempre que ataques con el arma vinculada, puedes usar tu modificador por Carisma para las tiradas de ataque y de daño en lugar del modificador por Fuerza o Destreza. Además, puedes hacer que cause daño necrótico, psíquico o radiante en lugar de su tipo de daño normal.

Tu vínculo con el arma se rompe si vuelves a usar la acción adicional de este rasgo, si el arma está a más de 1,5 m de ti durante 1 minuto o más o si mueres. Un arma conjurada desaparece cuando termina el vínculo.

Pacto del grimorio

Uniendo hebras de sombras, conjuras un libro en tu mano al terminar un descanso corto o largo. Este *Libro de las sombras* (tú eliges su aspecto) contiene magia sobrenatural a la que solo tú puedes acceder y que te proporciona los beneficios presentados a continuación. El libro desaparece si conjuras otro con este rasgo o si mueres.

Trucos y rituales. Cuando aparezca el libro, elige tres trucos y dos conjuros de nivel 1 que estén marcados como "ritual". Los conjuros pueden ser de la lista de cualquier clase y deben ser conjuros que no tengas ya preparados. Mientras lleves el libro contigo, tendrás preparados los conjuros elegidos y funcionarán como conjuros de brujo para ti.

Canalizador mágico. Puedes usar el libro como canalizador mágico.

Paso ascendente

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Puedes lanzar *levitar* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Salto sobrenatural

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *salto* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Susurros del sepulcro

Requisitos: brujo de nivel 7 o superior.

Puedes lanzar *hablar con los muertos* sin gastar un espacio de conjuro.

Uno con las sombras

Requisitos: brujo de nivel 5 o superior.

Mientras estés en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes lanzar *invisibilidad* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.

Vigor infernal

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *falsa vida* sobre ti sin gastar un espacio de conjuro. Si lanzas el conjuro con este rasgo, no tiras el dado para los puntos de golpe temporales; en su lugar, obtienes automáticamente el número más alto en el dado.

Visión bruja

Requisitos: brujo de nivel 15 o superior.

Tienes visión verdadera hasta 9 m.

Visiones brumosas

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes lanzar *imagen silenciosa* sin gastar un espacio de conjuro.

Visiones de reinos remotos

Requisitos: brujo de nivel 9 o superior.

Puedes lanzar *ojo arcano* sin gastar un espacio de conjuro.

Vista del diablo

Requisitos: brujo de nivel 2 o superior.

Puedes ver con normalidad en luz tenue y en la oscuridad, tanto si son mágicas como si no, a una distancia de 36 m o menos de ti.

Lista de conjuros de brujo

Esta sección presenta la lista de conjuros de brujo. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de brujo de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
Amistad	Encantamiento	C
Descarga sobrenatural	Evocación	—
Fragmento mental	Encantamiento	—
Guardia de cuchillas	Abjuración	C
Ilusión menor	Ilusionismo	—
Impacto certero	Adivinación	—
Mano de mago	Conjuración	—
Prestidigitación	Transmutación	—
Rociada venenosa	Nigromancia	—
Tañido por los muertos	Nigromancia	—
Toque helado	Nigromancia	—
Tronar	Evocación	—

Conjuros de brujo de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Armadura de Agathys	Abjuración	—
Brazos de Hadar	Conjuración	—
Detectar magia	Adivinación	C, R
Entender idiomas	Adivinación	R
Hablar con los animales	Adivinación	R
Hechizar persona	Encantamiento	—
Maleficio	Encantamiento	C
Perdición	Encantamiento	C
Protección contra el bien y el mal	Abjuración	C, M
Rayo de hechicería	Evocación	C
Reprensión infernal	Evocación	—
Retirada expeditiva	Transmutación	C
Risa horrible de Tasha	Encantamiento	C
Sirviente invisible	Conjuración	R
Texto ilusorio	Ilusionismo	R, M

Conjuros de brujo de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Clavo mental	Adivinación	C
Corona de la locura	Encantamiento	C
Embelesar	Encantamiento	C
Imagen múltiple	Ilusionismo	—
Inmovilizar persona	Encantamiento	C
Invisibilidad	Ilusionismo	C
Nube de dagas	Conjuración	C
Oscuridad	Evocación	C
Paso brumoso	Conjuración	—
Rayo debilitador	Nigromancia	C
Sugestión	Encantamiento	C
Trepar cual arácnido	Transmutación	C

Conjuros de brujo de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Círculo mágico	Abjuración	M
Contrahechizo	Abjuración	—
Disipar magia	Abjuración	—
Don de lenguas	Adivinación	—
Forma gaseosa	Transmutación	C
Hambre de Hadar	Conjuración	C
Imagen mayor	Ilusionismo	C
Invocar feérico	Conjuración	C, M
Invocar muerto viviente	Nigromancia	C, M
Levantar maldición	Abjuración	—
Patrón hipnótico	Ilusionismo	C
Terror	Ilusionismo	C
Toque vampírico	Nigromancia	C
Volar	Transmutación	C

Conjuros de brujo de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Destierro	Abjuración	C
Hechizar monstruo	Encantamiento	—
Invocar aberración	Conjuración	C, M
Marchitar	Nigromancia	—
Puerta dimensional	Conjuración	—
Terreno alucinatorio	Ilusionismo	—

Conjuros de brujo de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Atadura planar	Abjuración	M
Círculo de teletransportación	Conjuración	M
Contactar con otro plano	Adivinación	R
Engañar	Ilusionismo	C
Ensueño	Ilusionismo	—
Escudriñar	Adivinación	C, M
Estática sináptica	Encantamiento	—
Inmovilizar monstruo	Encantamiento	C
Tormenta resplandeciente de Jallarzi	Evocación	C

Conjuros de brujo de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Caldero burbujeante de Tasha	Conjuración	M
Círculo de muerte	Nigromancia	M
Crear muerto viviente	Nigromancia	M
Invocar infernal	Conjuración	C, M
Mal de ojo	Nigromancia	C
Puerta arcana	Conjuración	C
Visión veraz	Adivinación	M

Conjuros de brujo de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Dedo de la muerte	Nigromancia	—
Desplazamiento entre planos	Conjuración	M
Excursión etérea	Conjuración	—
Jaula de fuerza	Evocación	C, M

Conjuros de brujo de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Dominar monstruo	Encantamiento	C
Labia	Encantamiento	—
Ofuscación	Encantamiento	—
Palabra de poder: aturdir	Encantamiento	—
Semiplano	Conjuración	—

Conjuros de brujo de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Cautiverio	Abjuración	M
Palabra de poder: matar	Encantamiento	—
Polimorfar verdadero	Transmutación	C
Portal	Conjuración	C, M
Presciencia	Adivinación	—
Proyección astral	Nigromancia	M
Terror abyecto	Ilusionismo	C

Subclases de brujo

Una subclase de brujo es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de brujo, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases del patrón celestial, el patrón feérico, el patrón infernal y el patrón primigenio.

Patrón celestial

Invoca el poder de los cielos.

Tu pacto recurre a los Planos Superiores, los reinos de la dicha eterna. Podrías llegar a un acuerdo con un empíreo, un couatl, una esfinge, un unicornio u otro ser de los cielos, o quizá prefieras recurrir a varios seres de este tipo para lograr objetivos comunes con los suyos. Tu pacto te permite experimentar una pizca de la luz sagrada que ilumina el multiverso.

Nivel 3: Conjuros del celestial

La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla "Conjuros del celestial", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del celestial

Nivel de brujo	Conjuros
3	*Auxilio, curar heridas, llama sagrada, luz, restablecimiento menor, saeta guía*
5	*Luz del día, revivir*
7	*Guardián de la fe, muro de fuego*
9	*Invocar celestial, restablecimiento mayor*

Nivel 3: Luz sanadora

Obtienes la facultad de canalizar energía celestial para curar heridas. Tienes una reserva de d6 para alimentar esta sanación. La cantidad de dados de tu reserva es de 1 más tu nivel de brujo.

Como acción adicional, puedes gastar dados de tu reserva para curarte a ti mismo o a una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. La cantidad máxima de dados que puedes usar a la vez es igual a tu modificador por Carisma (un dado como mínimo). Tira los dados que gastes y restablece una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Tu reserva recupera todos los dados gastados tras finalizar un descanso largo.

Nivel 6: Alma radiante

Tu vínculo con tu patrón te permite servir de canalizador de energía radiante. Tienes resistencia al daño radiante. Una vez por turno, si causas daño radiante o de fuego con un conjuro, puedes sumar tu modificador por Carisma al daño del conjuro contra uno de sus objetivos.

Nivel 10: Resiliencia celestial

Obtienes puntos de golpe temporales siempre que uses el rasgo Astucia mágica o finalices un descanso corto o largo. La cantidad obtenida es igual a tu nivel de brujo más tu modificador por Carisma. Además, eliges hasta cinco criaturas que puedas ver cuando obtengas los puntos. Cada una de ellas obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a la mitad de tu nivel de brujo más tu modificador por Carisma.

Nivel 14: Venganza ardiente

Cuando tú o un aliado a 18 m o menos de ti vayáis a hacer una tirada de salvación contra muerte, puedes emitir energía radiante para salvar a esa criatura. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de sus puntos de golpe máximos y puede poner fin a su estado de derribada. Todas las criaturas de tu elección que se encuentren a 9 m o menos de la criatura sufren una cantidad de daño radiante igual a 2d8 más tu modificador por Carisma y tienen el estado de cegadas hasta el final del turno actual.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Subclase del patrón celestial

Patrón feérico

Negocia con feéricos extravagantes.

Tu pacto recurre a la energía de los Parajes Feéricos. Si eliges esta subclase, puedes hacer un trato con un señor feérico, como el Príncipe de la Escarcha; la Reina del Aire y la Oscuridad, gobernante de la Corte Crepuscular; Titania de la Corte del Verano, o sagas muy ancianas. Si no, puedes recurrir a una variedad de feéricos y tejer una red de favores y deudas. Sea quien sea, tu patrón suele resultar caprichoso e inescrutable.

Nivel 3: Conjuros del señor feérico

La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla "Conjuros del señor feérico", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del señor feérico

Nivel de brujo	Conjuros
3	*Calmar emociones, dormir, fuego feérico, fuerza fantasmal, paso brumoso*
5	*Crecimiento vegetal, desplazamiento*
7	*Dominar bestia, invisibilidad mejorada*
9	*Apariencia, dominar persona*

Nivel 3: Pasos feéricos

Tu patrón te otorga la capacidad de desplazarte entre los límites de los planos. Puedes lanzar *paso brumoso* sin gastar un espacio de conjuro una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Además, siempre que lances el conjuro, puedes elegir uno de los siguientes efectos adicionales.

Paso burlón. Las criaturas a 1,5 m o menos del espacio que hayas abandonado deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que no seas tú hasta el principio de tu siguiente turno.

Paso refrescante. Inmediatamente después de teletransportarte, tú o una criatura que puedas ver a 3 m o menos de ti obtenéis 1d10 puntos de golpe temporales.

Nivel 6: Escape brumoso

Puedes lanzar *paso brumoso* como reacción en respuesta a recibir daño.

Además, ahora cuentas con los siguientes efectos entre tus opciones de Pasos feéricos.

Paso aterrador. Las criaturas a 1,5 m o menos del espacio que hayas abandonado o del espacio en el que aparezcas (a tu elección) deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o sufrirán 2d10 de daño psíquico.

Paso desvanecedor. Tienes el estado de invisible hasta el principio de tu siguiente turno o hasta justo después de que hagas una tirada de ataque, causes daño o lances un conjuro.

Nivel 10: Defensas seductoras

Tu patrón te enseña a proteger tu mente y cuerpo. Eres inmune al estado de hechizado.

Además, inmediatamente después de que una criatura que puedas ver te acierte con una tirada de ataque, puedes usar una reacción para reducir a la mitad el daño que recibes (redondeando hacia abajo) y obligar al atacante a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, sufrirá una cantidad de daño psíquico igual al daño que tú recibas. Cuando uses esta reacción, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de Magia del pacto (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 14: Magia embrujadora

Tu patrón te otorga la capacidad de entrelazar tu magia con la teletransportación. Inmediatamente después de lanzar un conjuro de encantamiento o ilusionismo usando una acción y un espacio de conjuro, puedes lanzar *paso brumoso* como parte de la misma acción y sin gastar otro espacio de conjuro.

Patrón infernal

Haz un trato con los Planos Inferiores.

Tu pacto recurre a los Planos Inferiores, los reinos de la perdición. Puedes negociar con un señor demoníaco, como Demogorgon u Orcus, con un archidiablo como Asmodeo, o con un diablo de la sima, balor, yugoloth o una saga de la noche especialmente notable. Estos patrones desean la corrupción y la destrucción de todas las cosas (incluyéndote a ti en última instancia) y tu camino se verá definido por la medida en que luchas contra esos deseos.

Nivel 3: Bendición del oscuro

Cuando reduzcas a 0 los puntos de golpe de un enemigo, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por Carisma más tu nivel de brujo (mínimo de 1 punto de golpe temporal). También obtienes este beneficio si otra criatura reduce a 0 los puntos de golpe de un enemigo a 3 m o menos de ti.

Nivel 3: Conjuros del infernal

La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla "Conjuros del infernal", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del infernal

Nivel de brujo	Conjuros
3	*Manos ardientes, orden imperiosa, rayo abrasador, sugestión*
5	*Bola de fuego, nube apestosa*
7	*Escudo de fuego, muro de fuego*
9	*Geas, plaga de insectos*

Subclase del patrón feérico

Subclase del patrón infernal

Nivel 6: La suerte del oscuro

Puedes invocar a tu patrón infernal para alterar el destino a tu favor. Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes utilizar este rasgo para sumar 1d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver el resultado de la tirada, pero antes de que ocurran sus efectos.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez), pero no más de una vez por tirada. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 10: Resistencia infernal

Tras finalizar un descanso corto o largo, elige un tipo de daño que no sea el de fuerza. Tienes resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas uno distinto con este rasgo.

Nivel 14: Arrastrar por el infierno

Una vez por turno, cuando aciertas a una criatura con una tirada de ataque, puedes intentar teletransportar instantáneamente al objetivo a los Planos Inferiores. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros o desaparecerá y se precipitará a través de un paisaje de pesadilla. Si el objetivo no es un infernal, sufrirá 8d10 de daño psíquico y tendrá el estado de incapacitado hasta el final de tu siguiente turno, momento en el que volverá al espacio que ocupaba anteriormente o al espacio sin ocupar más cercano.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de Magia del pacto (no requiere acción) para restablecer su uso.

Patrón primigenio

Desentierra saberes ocultos de seres inenarrables.

Cuando eliges esta subclase, quizá te ates a un ser indescriptible del Reino Lejano o a un dios antiguo: entidades como Tharizdun, el Dios Encadenado; Zargon, el Ente que Regresa; Hadar, el Hambre Tenebrosa o el Gran Cthulhu, o quizá invoques a varias entidades sin subyugarte a una sola. Sus motivos son incomprensibles y seguramente el Primigenio no sea siquiera consciente de tu existencia, pero los secretos que has descubierto te permiten extraer poder mágico de él.

Nivel 3: Conjuros del primigenio

La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla "Conjuros del primigenio", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del primigenio

Nivel de brujo	Conjuros
3	*Detectar pensamientos, fuerza fantasmal, risa horrible de Tasha, susurros discordantes*
5	*Clarividencia, hambre de Hadar*
7	*Confusión, invocar aberración*
9	*Alterar los recuerdos, telequinesis*

Nivel 3: Conjuros psíquicos

Cuando lances un conjuro de brujo que cause daño, puedes cambiar su tipo de daño a psíquico. Además, cuando lances un conjuro de brujo de encantamiento o ilusionismo, puedes hacerlo sin componentes verbales ni somáticos.

Nivel 3: Mente iluminada

Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. La criatura elegida y tú podréis comunicaros telepáticamente mientras estéis a una distancia máxima igual a 1,5 km × tu modificador por Carisma (mínimo de 1,5 km). Para entenderos, debéis emplear mentalmente un idioma que ambos conozcáis.

La conexión telepática dura un número de minutos igual a tu nivel de brujo. Termina antes de tiempo si usas este rasgo para conectarte con otra criatura.

Nivel 6: Combatiente clarividente

Cuando formas un enlace telepático con una criatura usando Mente iluminada, puedes obligar a esa criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, la criatura tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra ti y tú tendrás ventaja en las tiradas de ataque contra ella hasta que acabe el enlace.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de Magia del pacto (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 10: Escudo mental

Tus pensamientos no se pueden leer mediante telepatía o cualquier otro medio sin que tú lo permitas. Además, tienes resistencia al daño psíquico y, siempre que una criatura te cause daño psíquico, ella recibirá la misma cantidad de daño que tú.

Nivel 10: Maleficio sobrenatural

Tu patrón extraterrenal te concede una poderosa maldición. Siempre tienes el conjuro *maleficio* preparado. Cuando lanzas *maleficio* y eliges una característica, el objetivo también tendrá desventaja en las tiradas de salvación de la característica elegida hasta que termine el conjuro.

Nivel 14: Crear siervo

Cuando lanzas *invocar aberración*, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del conjuro pasa a ser de 1 minuto para ese lanzamiento y, cuando la invoques, la aberración tendrá una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de brujo más tu modificador por Carisma.

Además, la primera vez en cada turno que la aberración acierte a una criatura bajo el efecto de tu *maleficio*, le infligirá una cantidad de daño psíquico extra igual al daño adicional del conjuro.

Subclase del patrón primigenio

CLÉRIGO

Sacerdotes milagrosos con un poder divino

Atributos básicos de clérigo

Característica principal	Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de clérigo
Competencias en tiradas de salvación	Sabiduría y Carisma
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión o Religión
Competencias con armas	Armas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y medias y escudos
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) camisa de malla, escudo, maza, paquete de sacerdote, símbolo sagrado y 7 po, o (B) 110 po

LOS CLÉRIGOS EXTRAEN PODER DE LOS REINOS de los dioses y lo emplean para obrar milagros. Los clérigos cuentan con la bendición de una deidad, un panteón u otra entidad inmortal y pueden acceder a la magia divina de los Planos Exteriores (donde habitan los dioses) y canalizarla para fortalecer a los demás y enfrentarse a sus enemigos.

Como su poder es un don divino, los clérigos suelen asociarse con templos consagrados a la deidad o a la fuerza inmortal que les ha concedido su magia. Emplear la magia divina no depende de un entrenamiento específico, pero los clérigos pueden memorizar oraciones y ritos que les ayudan a utilizar el poder de los Planos Exteriores.

No todos los miembros de los templos o santuarios son clérigos. Algunos sacerdotes prefieren una vida sencilla al servicio del templo y manifiestan su devoción a través de la oración y los rituales, en vez de la magia. Muchos mortales afirman hablar en nombre de los dioses, pero pocos se sirven del poder de las deidades de la forma en que lo hacen los clérigos.

Convertirse en clérigo

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de clérigo".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de clérigo, que se muestran en la tabla "Rasgos de clérigo".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de clérigo": dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de clérigo, que se muestran en la tabla "Rasgos de clérigo". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de clérigo

Como clérigo, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de clérigo especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de clérigo".

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros gracias a la oración y la meditación. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de clérigo, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de clérigo de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de clérigo. Se recomiendan *guía, llama sagrada* y *taumaturgia.*

Cada vez que subas un nivel de clérigo, puedes sustituir uno de tus trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de clérigo.

Cuando alcances los niveles 4 y 10 de clérigo, aprenderás otro truco de tu elección de la lista de conjuros de clérigo, como se muestra en la columna "Trucos" de la tabla "Rasgos de clérigo".

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de clérigo" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige cuatro conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de clérigo. Se recomiendan *bendición, curar heridas, escudo de fe* y *saeta guía.*

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de clérigo, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de clérigo". Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de clérigo hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres una clériga de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de clérigo te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de clérigo para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los conjuros que tienes preparados sustituyendo los que quieras por otros conjuros de clérigo para los que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de clérigo.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico para tus conjuros de clérigo.

Rasgos de clérigo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Canalizar divinidad	Trucos	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Orden divina	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Canalizar divinidad	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de clérigo	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Abrasar muertos vivientes	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Golpes benditos	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intercesión divina	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Golpes benditos mejorados	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Rasgo de subclase	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intercesión divina mayor	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Nivel 1: Orden divina

Te has consagrado a una de las siguientes funciones sacras, a tu elección.

Protector. Te has entrenado para el combate y ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras pesadas.

Taumaturgo. Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Nivel 2: Canalizar divinidad

Puedes canalizar energía divina directamente de los Planos Exteriores para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con dos de estos efectos: Chispa divina y Expulsar muertos vivientes, que se describen a continuación. Cada vez que utilices el rasgo Canalizar divinidad de esta clase, elige qué efecto de esta clase creas. En niveles superiores de clérigo recibes opciones adicionales.

Puedes usar el rasgo Canalizar divinidad dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo. Obtienes usos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles de clérigo, como se muestra en la columna "Canalizar divinidad" de la tabla "Rasgos de clérigo".

Si un efecto de Canalizar divinidad requiere una tirada de salvación, la CD será igual a la CD de salvación de conjuros del rasgo Lanzamiento de conjuros de esta clase.

Chispa divina. Como acción de magia, diriges tu símbolo sagrado hacia otra criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti y concentras energía divina en ella. Tira 1d8 y suma tu modificador por Sabiduría. Puedes hacer que la criatura recupere una cantidad de puntos de golpe igual al resultado u obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, sufrirá una cantidad de daño necrótico o radiante (a tu elección) igual a ese resultado. Si la supera, sufrirá la mitad de daño (redondeando hacia abajo).

Tira 1d8 adicional cuando alcances los niveles 7 (2d8), 13 (3d8) y 18 (4d8) de clérigo.

Expulsar muertos vivientes. Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y rechazas a los muertos vivientes. Cada muerto viviente de tu elección a 9 m o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, tendrá los estados de asustado e incapacitado durante 1 minuto. Durante ese tiempo, tratará de alejarse de ti todo lo que pueda en sus turnos. Este efecto termina antes de tiempo si la criatura sufre daño, si tienes el estado de incapacitado o si mueres.

Nivel 3: Subclase de clérigo

Consigues una subclase de clérigo de tu elección. Las subclases del dominio de la guerra, el dominio de la luz, el dominio de la vida y el dominio del engaño se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de clérigo. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de clérigo e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de clérigo.

Nivel 5: Abrasar muertos vivientes

Cuando utilices Expulsar muertos vivientes, puedes tirar una cantidad de d8 igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo 1d8) y sumar los resultados. Todos los muertos vivientes que fallen su tirada de salvación contra ese uso de Expulsar muertos vivientes sufrirán una cantidad de daño radiante igual al resultado total de las tiradas. Este daño no pone fin al efecto de expulsión.

Nivel 7: Golpes benditos

Te imbuyes de poder divino en la batalla. Obtienes una de las siguientes opciones, a tu elección (si obtienes cualquiera de ellas por una subclase de clérigo de un libro antiguo, utiliza solo la opción que escojas para este rasgo).

Golpe divino. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque usando un arma, podrás hacer que el objetivo sufra 1d8 de daño necrótico o radiante adicional (a tu elección).

Lanzamiento potente. Sumas tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

Nivel 10: Intercesión divina

Puedes recurrir a tu deidad o panteón para que intervenga en tu nombre. Como acción de magia, elige cualquier conjuro de clérigo de nivel 5 o inferior que no requiera una reacción para lanzarlo. Como parte de la misma acción, lanzas ese conjuro sin gastar un espacio de conjuro o sin necesidad de componentes materiales. No podrás volver a utilizar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 14: Golpes benditos mejorados

La opción elegida para Golpes benditos se vuelve más poderosa.

Golpe divino. El daño adicional de tu Golpe divino aumenta a 2d8.

Lanzamiento potente. Cuando lances un truco de clérigo y causes daño a una criatura con él, podrás transmitir vitalidad a ti o a otra criatura que esté a 18 m o menos de ti; se concederá una cantidad de puntos de golpe temporales igual al doble de tu modificador por Sabiduría.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del destino.

Nivel 20: Intercesión divina mayor

Puedes solicitar una intercesión divina todavía más poderosa. Cuando uses tu rasgo Intercesión divina, puedes elegir *deseo* al seleccionar un conjuro. Si lo haces, no podrás volver a usar Intercesión divina hasta que finalices 2d4 descansos largos.

Lista de conjuros de clérigo

Esta sección presenta la lista de conjuros de clérigo. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de clérigo de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
Guía	Adivinación	C
Llama sagrada	Evocación	—
Luz	Evocación	—
Palabra de resplandor	Evocación	—
Piedad con los moribundos	Nigromancia	—
Reparar	Transmutación	—
Resistencia	Abjuración	C
Tañido por los muertos	Nigromancia	—
Taumaturgia	Transmutación	—

Conjuros de clérigo de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Bendición	Encantamiento	C, M
Crear o destruir agua	Transmutación	—
Curar heridas	Abjuración	—
Detectar el bien y el mal	Adivinación	C
Detectar magia	Adivinación	C, R
Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	C, R
Escudo de fe	Abjuración	C
Infligir heridas	Nigromancia	—
Orden imperiosa	Encantamiento	—
Palabra de curación	Abjuración	—
Perdición	Encantamiento	C
Protección contra el bien y el mal	Abjuración	C, M
Purificar comida y bebida	Transmutación	R
Saeta guía	Evocación	—
Santuario	Abjuración	—

Conjuros de clérigo de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Arma espiritual	Evocación	C
Augurio	Adivinación	R, M
Auxilio	Abjuración	—
Calmar emociones	Encantamiento	C
Detectar trampas	Adivinación	—
Dulce descanso	Nigromancia	R, M
Inmovilizar persona	Encantamiento	C
Llama permanente	Evocación	M
Localizar objeto	Adivinación	C
Plegaria de curación	Abjuración	—
Potenciar característica	Transmutación	C
Protección contra veneno	Abjuración	—
Restablecimiento menor	Abjuración	—
Silencio	Ilusionismo	C, R
Sordera/ceguera	Transmutación	—
Vínculo protector	Abjuración	M
Zona de la verdad	Encantamiento	—

Conjuros de clérigo de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Animar a los muertos	Nigromancia	—
Aura de vitalidad	Abjuración	C
Caminar sobre el agua	Transmutación	R
Círculo mágico	Abjuración	M
Clarividencia	Adivinación	C, M
Crear comida y agua	Conjuración	—
Disipar magia	Abjuración	—
Don de lenguas	Adivinación	—
Espíritus guardianes	Conjuración	C
Fingir muerte	Nigromancia	R
Fundirse con la piedra	Transmutación	R
Glifo custodio	Abjuración	M
Hablar con los muertos	Nigromancia	—
Imponer maldición	Nigromancia	C
Levantar maldición	Abjuración	—
Luz del día	Evocación	—
Palabra de curación en masa	Abjuración	—
Protección contra energía	Abjuración	C
Recado	Adivinación	—
Revivir	Nigromancia	M
Señal de esperanza	Abjuración	C

Conjuros de clérigo de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Adivinación	Adivinación	R, M
Aura de pureza	Abjuración	C
Aura de vida	Abjuración	C
Controlar agua	Transmutación	C
Destierro	Abjuración	C
Guarda contra la muerte	Abjuración	—
Guardián de la fe	Conjuración	—
Libertad de movimiento	Abjuración	—
Localizar criatura	Adivinación	C
Moldear la piedra	Transmutación	—

Conjuros de clérigo de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Alzar a los muertos	Nigromancia	M
Atadura planar	Abjuración	M
Círculo de poder	Abjuración	C
Comunión	Adivinación	R
Conocer las leyendas	Adivinación	M
Consagrar	Abjuración	M
Contagio	Nigromancia	—
Curar heridas en masa	Abjuración	—
Disipar el bien y el mal	Abjuración	C
Escudriñar	Adivinación	C, M
Geas	Encantamiento	—
Golpe flamígero	Evocación	—
Invocar celestial	Conjuración	C, M
Plaga de insectos	Conjuración	C
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Conjuros de clérigo de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Aliado planar	Conjuración	—
Barrera de cuchillas	Evocación	C
Crear muerto viviente	Nigromancia	M
Curar	Abjuración	—
Dañar	Nigromancia	—
Encontrar el camino	Adivinación	C, M
Festín de héroes	Conjuración	M
Palabra de regreso	Conjuración	—
Prohibición	Abjuración	R, M
Rayo solar	Evocación	C
Visión veraz	Adivinación	M

UN CLÉRIGO REZA POR LOS CONJUROS DEL DÍA.

Conjuros de clérigo de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Conjurar celestial	Conjuración	C
Desplazamiento entre planos	Conjuración	M
Excursión etérea	Conjuración	—
Palabra de poder: fortalecer	Encantamiento	—
Palabra divina	Evocación	—
Regenerar	Transmutación	—
Resurrección	Nigromancia	M
Símbolo	Abjuración	M
Tormenta de fuego	Evocación	—

Conjuros de clérigo de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Aura sagrada	Abjuración	C, M
Campo antimagia	Abjuración	C
Controlar el clima	Transmutación	C
Explosión solar	Evocación	—
Terremoto	Transmutación	C

Conjuros de clérigo de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Curar en masa	Abjuración	—
Palabra de poder: sanar	Encantamiento	—
Portal	Conjuración	C, M
Proyección astral	Nigromancia	M
Resurrección verdadera	Nigromancia	M

Subclases de clérigo

Una subclase de clérigo es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de clérigo, según se especifique en la subclase. Cada subclase de clérigo recibe el nombre de un dominio de existencia que tiene el favor de un dios, un panteón o una orden religiosa. Esta sección presenta las subclases del dominio de la guerra, el dominio de la luz, el dominio de la vida y el dominio del engaño.

Dominio de la guerra

Inspira valor y castiga a los enemigos.

La guerra se manifiesta de muchas formas. Puede convertir a las personas corrientes en héroes o puede ser desesperada y terrorífica, con actos de crueldad y cobardía capaces de eclipsar los ejemplos de excelencia y coraje. Los clérigos que utilizan la magia del dominio de la guerra destacan en el combate e inspiran a los demás a pelear en buena lid o brindar actos de violencia como si fueran oraciones.

Los dioses del dominio de la guerra observan a los combatientes y los recompensan por sus hazañas. Entre ellos se incluyen los defensores del honor y la caballerosidad, así como los dioses de la destrucción y el saqueo. Otros dioses de la guerra adoptan una postura más neutral, por lo que promueven la guerra en todas sus manifestaciones y apoyan a los combatientes en cualquier circunstancia.

Nivel 3: Conjuros del dominio de la guerra

Tu conexión con este dominio divino garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de clérigo especificado en la tabla "Conjuros del dominio de la guerra", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del dominio de la guerra

Nivel de clérigo	Conjuros preparados
3	*Arma espiritual, arma mágica, escudo de fe, saeta guía*
5	*Espíritus guardianes, manto del cruzado*
7	*Escudo de fuego, libertad del movimiento*
9	*Golpe de viento acerado, inmovilizar monstruo*

Nivel 3: Golpe guiado

Cuando tú o una criatura a 9 m o menos de ti falléis una tirada de ataque, podrás gastar un uso de Canalizar divinidad y conceder un bonificador de +10 a la tirada, lo que podría hacer que acierte. Cuando utilices este rasgo para mejorar la tirada de ataque de otra criatura, deberás llevar a cabo una reacción para ello.

Nivel 3: Sacerdote guerrero

Como acción adicional, puedes realizar un ataque con un arma o un ataque sin armas. Puedes utilizar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

SUBCLASE DEL DOMINIO DE LA GUERRA

Nivel 6: Bendición del dios de la guerra

Puedes gastar un uso de Canalizar divinidad para lanzar *arma espiritual* o *escudo de fe* en vez de gastar un espacio de conjuro. Cuando lances cualquiera de esos conjuros de esta forma, no requerirá concentración. En su lugar, el conjuro durará 1 minuto, pero terminará antes de tiempo si lanzas el conjuro de nuevo, si tienes el estado incapacitado o si mueres.

Nivel 17: Avatar de la batalla

Ganas resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Dominio de la luz

Trae la luz para repeler la oscuridad.

El dominio de la luz se sirve del poder divino para producir fuegos abrasadores y revelaciones. Los clérigos que emplean este poder son almas iluminadas e imbuidas del brillo y el poder de la visión perceptiva de sus deidades, y asumen la misión de ahuyentar la mentira y traer la luz a la oscuridad.

El dominio de la luz se asocia con los dioses de la verdad, la vigilancia, la belleza, la perspicacia y la renovación. A algunos de estos dioses se les representa como el propio sol o como aurigas que guían al sol a través del cielo. Otros son centinelas que deshacen los engaños, mientras que algunos son deidades de la belleza y la creatividad que enseñan que el arte es un medio para perfeccionar el alma.

Nivel 3: Conjuros del dominio de la luz

Tu conexión con este dominio divino garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de clérigo especificado en la tabla "Conjuros del dominio de la luz", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del dominio de la luz

Nivel de clérigo	Conjuros preparados
3	*Fuego feérico, manos ardientes, rayo abrasador, ver invisibilidad*
5	*Bola de fuego, luz del día*
7	*Muro de fuego, ojo arcano*
9	*Escudriñar, golpe flamígero*

Nivel 3: Fulgor protector

Cuando una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti haga una tirada de ataque, puedes llevar a cabo una reacción para imponer desventaja a su tirada de ataque haciendo que una luz resplandezca ante ella antes de que acierte o falle.

Puedes utilizar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 3: Resplandor del amanecer

Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y gastas un uso de Canalizar divinidad para emitir un destello luminoso en una emanación de 9 m originada en ti. Cualquier oscuridad mágica, como la que crea el conjuro *oscuridad*, se disipa en esa zona. Asimismo, todas las criaturas de tu elección situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución; sufrirán una cantidad de daño radiante igual a 2d10 más tu nivel de clérigo si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Nivel 6: Fulgor protector mejorado

Recuperas todos los usos de tu Fulgor protector tras finalizar un descanso corto o largo.

Además, cuando uses tu Fulgor protector, puedes conceder al objetivo del ataque al que reaccionas una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 2d6 más tu modificador por Sabiduría.

Nivel 17: Halo de luz

Como acción de magia, puedes emitir un aura de luz solar que dura 1 minuto o hasta que la disipes (no requiere acción). Emitirás luz brillante en un radio de 18 m y luz tenue 9 m más allá. Los enemigos situados en la zona de luz brillante tendrán desventaja en las tiradas de salvación contra tu rasgo Resplandor del amanecer o contra cualquier conjuro que cause daño de fuego o radiante.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Dominio de la vida

Alivia las penas del mundo.

El dominio de la vida se centra en la energía positiva que ayuda a sustentar la vida en el multiverso. Los clérigos que acceden a este dominio son maestros de la curación y emplean la fuerza vital para sanar el sufrimiento.

La existencia en sí depende de la energía positiva asociada a este dominio, así que los clérigos de casi cualquier tradición religiosa podrían optar por él. Este dominio se asocia, en especial, con las deidades de la agricultura, la curación o la resistencia y los dioses del hogar y la comunidad. Las órdenes religiosas dedicadas a la sanación también recurren a la magia de este dominio.

Nivel 3: Conjuros del dominio de la vida

Tu conexión con este dominio divino garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de clérigo especificado en la tabla "Conjuros del dominio de la vida", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Subclase del dominio de la luz

Conjuros del dominio de la vida

Nivel de clérigo	Conjuros preparados
3	*Auxilio, bendición, curar heridas, restablecimiento menor*
5	*Palabra de curación en masa, revivir*
7	*Aura de vida, guarda contra la muerte*
9	*Curar heridas en masa, restablecimiento mayor*

Nivel 3: Discípulo de la vida

Cuando uses un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una criatura, esa criatura recuperará puntos de golpe adicionales en el turno en que lances el conjuro. La cantidad de puntos de golpe adicionales es igual a 2 más el nivel del espacio de conjuro.

Nivel 3: Preservar vida

Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y gastas un uso de Canalizar divinidad para generar una energía curativa capaz de restaurar una cantidad de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige criaturas maltrechas a 9 m o menos de ti (lo que puede incluirte a ti) y divide estos puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede hacer que una criatura pase a tener más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

Nivel 6: Sanador bendito

Los conjuros de curación que lances sobre otros también te sanan a ti. Inmediatamente después de usar un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una o varias criaturas que no seas tú, recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a 2 más el nivel del espacio de conjuro.

Nivel 17: Sanación suprema

En vez de tirar uno o más dados para hacer que una criatura recupere puntos de golpe con un conjuro o con Canalizar divinidad, no tirarás estos dados para la curación, sino que utilizarás el número más alto de cada dado. Por ejemplo, en lugar de hacer que una criatura recupere 2d6 puntos de golpe, harás que recupere 12.

Dominio del engaño

Comete travesuras y desafía a las autoridades.

El dominio del engaño ofrece la magia de los embustes, las ilusiones y el sigilo. Los clérigos que emplean esta magia son una fuerza que perturba el mundo pinchando a los orgullosos, mofándose de los tiranos, liberando a los cautivos y desdeñando tradiciones vacías. Prefieren el subterfugio y las bromas a la confrontación directa.

Los dioses del engaño son seres revoltosos e instigadores que presentan un desafío constante al orden aceptado tanto por dioses como por mortales. Encarnan las fuerzas del cambio y la revuelta social y son patrones de ladrones, canallas, apostadores, rebeldes y libertadores. Las órdenes religiosas que operan en secreto, sobre todo las que pretenden minar los gobiernos o las jerarquías de carácter opresivo, también se valen del poder del dominio del engaño.

Nivel 3: Bendición del embaucador

Como acción de magia, puedes escogerte a ti o a una criatura voluntaria a 9 m o menos de ti para que tenga ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Esta bendición dura hasta que finalices un descanso largo o hasta que vuelvas a usar este rasgo.

Nivel 3: Conjuros del dominio del engaño

Tu conexión con este dominio divino garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de clérigo especificado en la tabla "Conjuros del dominio del engaño", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del dominio del engaño

Nivel de clérigo	Conjuros preparados
3	*Disfrazarse, hechizar persona, invisibilidad, pasar sin rastro*
5	*Indetectable, patrón hipnótico*
7	*Confusión, puerta dimensional*
9	*Alterar los recuerdos, dominar persona*

Nivel 3: Invocar duplicidad

Como acción adicional, puedes gastar un uso de Canalizar divinidad para crear un duplicado ilusorio perfecto de ti en un espacio sin ocupar que puedas ver a 9 m o menos de ti. La ilusión no es tangible ni ocupa el espacio en el que se encuentra. Dura 1 minuto, pero termina antes de tiempo si la disipas (no requiere acción) o si tienes el estado de incapacitado. La ilusión está animada e imita tus expresiones y gestos. Mientras persista, obtienes los siguientes beneficios:

Distraer. Cuando tanto tu ilusión como tú estéis a 1,5 m o menos de una criatura que pueda ver la ilusión, tendrás ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura, ya que la ilusión distrae al objetivo.

Lanzar conjuros. Puedes lanzar conjuros como si estuvieras en el espacio de la ilusión, pero debes utilizar tus propios sentidos.

Mover. Como acción adicional, puedes mover la ilusión hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver a 36 m o menos de ti.

Nivel 6: Transposición del embaucador

Siempre que utilices una acción adicional para crear o mover la ilusión de Invocar duplicidad, podrás teletransportarte y cambiarle el lugar a la ilusión.

Nivel 17: Duplicidad mejorada

La ilusión de Invocar duplicidad se vuelve más poderosa de las siguientes formas:

Distracción compartida. Cuando tus aliados y tú hagáis tiradas de ataque contra una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de la ilusión, esas tiradas de ataque tendrán ventaja.

Ilusión sanadora. Cuando la ilusión desaparezca, tú o una criatura de tu elección a 1,5 m o menos de ella recuperaréis una cantidad de puntos de golpe igual a tu nivel de clérigo.

Subclase del dominio del engaño

DRUIDA

Sacerdotes de la naturaleza con un poder primigenio

Atributos básicos de druida

Característica principal	Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de druida
Competencias en tiradas de salvación	Inteligencia y Sabiduría
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Conocimiento arcano, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Religión, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas
Competencias con herramientas	Útiles de herborista
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y escudos
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) armadura de cuero, escudo, hoz, canalizador druídico (bastón), paquete de explorador, útiles de herborista y 9 po, o (B) 50 po

Los druidas pertenecen a órdenes antiguas que recurren a las fuerzas de la naturaleza. Mediante la magia de la fauna, la flora y los cuatro elementos, son capaces de sanar, transformarse en animales y manejar la destrucción elemental.

Los druidas veneran la naturaleza por encima de todas las cosas, por lo que obtienen su magia de ella, de una deidad relacionada o de ambas. Además, suelen unirse a otros druidas para llevar a cabo ritos que marcan el paso de las estaciones y otros ciclos naturales.

A los druidas les preocupa el delicado equilibrio ecológico que sustenta la vida vegetal y animal, y creen que las personas deben vivir en armonía con la naturaleza. Suelen custodiar lugares sagrados o vigilar las extensiones de naturaleza virgen, pero si surge un peligro importante, los druidas se convierten en aventureros para combatir la amenaza de manera más activa.

Convertirse en druida

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de druida".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de druida, que se muestran en la tabla "Rasgos de druida".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de druida": dado de puntos de golpe y entrenamiento con armaduras ligeras y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de druida, que se muestran en la tabla "Rasgos de druida". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de druida

Como druida, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de druida especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de druida".

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros estudiando las fuerzas místicas de la naturaleza. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de druida, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de druida de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de druida. Se recomiendan *crear llama* y *saber druídico*.

Cada vez que subas un nivel de druida, puedes sustituir uno de tus trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de druida.

Cuando alcances los niveles 4 y 10 de druida, aprenderás otro truco de tu elección de la lista de conjuros de druida, como se muestra en la columna "Trucos" de la tabla "Rasgos de druida".

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de druida" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige cuatro conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de druida. Se recomiendan *curar heridas*, *encantar animal*, *fuego feérico* y *ola atronadora*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de druida, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de druida". Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de druida hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres une druide de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de druida te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de druida para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los conjuros que tienes preparados sustituyendo los que quieras por otros conjuros de druida para los que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de druida.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador druídico como canalizador mágico para tus conjuros de druida.

Rasgos de druida

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Forma salvaje	Trucos	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Druídico, Orden primigenia	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Compañero salvaje, Forma salvaje	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de druida	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Resurgimiento salvaje	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Furia elemental	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Rasgo de subclase	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Furia elemental mejorada	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Conjurar como bestia	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruida	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Nivel 1: Druídico

Sabes druídico, el idioma secreto de los druidas. Mientras aprendías esta lengua antigua, accediste a la magia para comunicarte con los animales, por lo que siempre tienes el conjuro *hablar con los animales* preparado.

Puedes utilizar el druídico para dejar mensajes ocultos. Tanto tú como cualquiera que conozca este idioma os percataréis de inmediato de la presencia de estos mensajes. Los demás deberán superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15 para detectarlos, pero no podrán descifrarlos sin recurrir a la magia.

Nivel 1: Orden primigenia

Te has consagrado a una de las siguientes funciones sacras, a tu elección.

Guardián. Te has entrenado para el combate y ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras medias.

Naturalista. Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de druida. Además, tu conexión mística con la naturaleza te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Naturaleza). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Nivel 2: Compañero salvaje

Puedes invocar un espíritu de la naturaleza que adopta la forma de un animal para ayudarte. Como acción de magia, puedes gastar un espacio de conjuro o un uso de tu rasgo Forma salvaje para lanzar el conjuro *encontrar familiar* sin necesidad de componentes materiales.

Cuando lances el conjuro de esta forma, el familiar será un feérico y desaparecerá tras finalizar un descanso largo.

Nivel 2: Forma salvaje

El poder de la naturaleza te permite transformarte en un animal. Como acción adicional, adoptas la forma de una bestia que hayas aprendido para este rasgo (consulta "Formas conocidas" a continuación). Conservas esa forma durante una cantidad de horas igual a la mitad de tu nivel de druida o hasta que vuelvas a utilizar Forma salvaje, tengas el estado de incapacitado o mueras. También puedes abandonar la forma antes de tiempo como acción adicional.

Número de usos. Puedes utilizar el rasgo Forma salvaje dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Obtienes usos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles de druida, como se muestra en la columna "Forma salvaje" de la tabla "Rasgos de druida".

Formas conocidas. Conoces cuatro formas de bestia para este rasgo, escogidas de entre los perfiles de criaturas de tipo "bestia" que tengan un valor de desafío máximo de 1/4 y que no tengan una velocidad volando (consulta las opciones de perfiles en el apéndice B). Se recomiendan las siguientes bestias: **araña**, **caballo de monta**, **lobo** y **rata**. Tras finalizar un descanso largo, podrás reemplazar una de tus formas conocidas por otra que cumpla los requisitos.

Cuando alcances determinados niveles de druida, la cantidad de formas conocidas y el valor de desafío máximo de estas formas aumentan, como se muestra en la tabla "Formas de bestia". Además, a partir del nivel 8 podrás adoptar una forma que tenga una velocidad volando.

Al escoger las formas conocidas, puedes consultar el *Manual de monstruos* u otros libros para buscar más bestias si tu Dungeon Master te lo permite.

Formas de bestia

Nivel de druida	Formas conocidas	VD máx.	Velocidad volando
2	4	1/4	No
4	6	1/2	No
8	8	1	Sí

Reglas con forma de bestia. Mientras tengas la forma de una bestia, conservas tu personalidad, recuerdos y capacidad de hablar, y se aplican las siguientes normas:

Puntos de golpe temporales. Cuando te transformas usando Forma salvaje, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de druida.

Perfil. Tu perfil se sustituye por el perfil de la bestia, pero conservas tu tipo de criatura, puntos de golpe, dados de puntos de golpe, puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, rasgos de clase, idiomas y dotes. También conservas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación y utilizas tu bonificador por competencia con ellas, además de obtener las competencias de la criatura. Si el modificador de una habilidad o tirada de salvación del perfil de la bestia es superior al tuyo, usa el de la bestia.

Sin lanzamiento de conjuros. No puedes lanzar conjuros, pero cambiar de forma no te hace perder la concentración ni interfiere de ningún otro modo con un conjuro que ya hayas lanzado.

Objetos. Tu capacidad de manejar objetos depende de las extremidades de la bestia cuya forma hayas adoptado. Además, eliges si tu equipo cae en tu espacio, se funde con la nueva forma o lo sigues llevando puesto. El equipo que lleves puesto funcionará con normalidad, pero tu DM determinará si es factible que la nueva forma pueda llevar un objeto de equipo concreto, en función del tamaño y la forma de la criatura. Tu equipo no cambia de forma o tamaño para adaptarse a la nueva forma y cualquier objeto que esta no pueda llevar puesto deberá caer al suelo o fundirse con la nueva forma. El equipo que se funde con la forma no tendrá efecto mientras conserves esa forma.

Nivel 3: Subclase de druida

Consigues una subclase de druida de tu elección. Las subclases del círculo de la luna, el círculo de la tierra, el círculo de las estrellas y el círculo del mar se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de druida. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de druida e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de druida.

Nivel 5: Resurgimiento salvaje

Una vez en cada uno de tus turnos, si no te quedan usos de Forma salvaje, puedes obtener un uso gastando un espacio de conjuro (no requiere acción).

Además, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje (no requiere acción) para obtener un espacio de conjuro de nivel 1, pero no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 7: Furia elemental

El poder de los elementos fluye por ti. Obtienes una de las siguientes opciones, a tu elección.

Golpe primordial. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque usando un arma o un ataque de una bestia en Forma salvaje, podrás hacer que el objetivo sufra 1d8 de daño de frío, fuego, relámpago o trueno adicional (elígelo cuando aciertes).

Lanzamiento potente. Sumas tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de druida.

Nivel 15: Furia elemental mejorada

La opción elegida para Furia elemental se vuelve más poderosa, como se detalla a continuación.

Golpe primordial. El daño adicional de tu Golpe primordial aumenta a 2d8.

Lanzamiento potente. Cuando lances un truco de druida con un alcance de 3 m o más, el alcance del conjuro aumentará en 90 m.

Nivel 18: Conjurar como bestia

Mientras utilices Forma salvaje, podrás lanzar conjuros en forma de bestia, salvo cualquier conjuro que tenga un componente material que tenga un coste especificado o que se consuma como parte del conjuro.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del viaje dimensional.

Nivel 20: Archidruida

La vitalidad de la naturaleza florece en ti de manera constante, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Forma salvaje perenne. Cuando tires iniciativa y no te queden usos de Forma salvaje, recuperas uno de los usos gastados.

Mago de la naturaleza. Puedes convertir los usos de Forma salvaje en un espacio de conjuro (no requiere acción). Elige una cantidad de usos no gastados de Forma salvaje para convertirlos en un único espacio de conjuro. Cada uso aporta 2 niveles de conjuro. Por ejemplo, si conviertes dos usos de Forma salvaje, produces un espacio de conjuro de nivel 4. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Longevidad. La magia primigenia que dominas ralentiza tu envejecimiento. Por cada diez años que pasen, tu cuerpo envejece solo uno.

Lista de conjuros de druida

Esta sección presenta la lista de conjuros de druida. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de druida de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
Crear llama	Conjuración	—
Elementalismo	Transmutación	—
Guía	Adivinación	C
Látigo de espinas	Transmutación	—
Mensaje	Transmutación	—
Piedad con los moribundos	Nigromancia	—
Reparar	Transmutación	—
Resistencia	Abjuración	C
Rociada venenosa	Nigromancia	—
Saber druídico	Transmutación	—
Shillelagh	Transmutación	—
Tronar	Evocación	—
Voluta estelar	Evocación	—

Conjuros de druida de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Buenas bayas	Conjuración	—
Crear o destruir agua	Transmutación	—
Cuchillo de hielo	Conjuración	—
Curar heridas	Abjuración	—

Conjuro	Escuela	Especial
Detectar magia	Adivinación	C, R
Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	C, R
Encantar animal	Encantamiento	—
Enmarañar	Conjuración	C
Fuego feérico	Evocación	C
Hablar con los animales	Adivinación	R
Hechizar persona	Encantamiento	—
Nube de oscurecimiento	Conjuración	C
Ola atronadora	Evocación	—
Palabra de curación	Abjuración	—
Protección contra el bien y el mal	Abjuración	C, M
Purificar comida y bebida	Transmutación	R
Salto	Transmutación	—
Zancada prodigiosa	Transmutación	—

Conjuros de druida de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Agrandar/reducir	Transmutación	C
Augurio	Adivinación	R, M
Auxilio	Abjuración	—
Calentar metal	Transmutación	C
Crecimiento espinoso	Transmutación	C
Detectar trampas	Adivinación	—
Esfera de llamas	Evocación	C
Hoja de fuego	Evocación	C
Inmovilizar persona	Encantamiento	C
Invocar bestia	Conjuración	C, M
Llama permanente	Evocación	M
Localizar animales o plantas	Adivinación	R
Localizar objeto	Adivinación	C
Mensajero animal	Encantamiento	R
Pasar sin rastro	Abjuración	C
Piel robliza	Transmutación	—
Potenciar característica	Transmutación	C
Protección contra veneno	Abjuración	—
Ráfaga de viento	Evocación	C
Rayo de luna	Evocación	C
Restablecimiento menor	Abjuración	—
Sentidos de la bestia	Adivinación	C, R
Visión en la oscuridad	Transmutación	—

Conjuros de druida de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Arma elemental	Transmutación	C
Aura de vitalidad	Abjuración	C
Caminar sobre el agua	Transmutación	R
Conjurar animales	Conjuración	C
Crecimiento vegetal	Transmutación	—
Disipar magia	Abjuración	—
Fingir muerte	Nigromancia	R
Fundirse con la piedra	Transmutación	R
Hablar con las plantas	Transmutación	—
Invocar feérico	Conjuración	C, M
Llamar al relámpago	Conjuración	C
Luz del día	Evocación	—
Muro de viento	Evocación	C
Protección contra energía	Abjuración	C
Respirar bajo el agua	Transmutación	R
Revivir	Nigromancia	M
Tormenta de aguanieve	Conjuración	C

Conjuros de druida de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Adivinación	Adivinación	R, M
Confusión	Encantamiento	C
Conjurar elementales menores	Conjuración	C
Conjurar seres del bosque	Conjuración	C
Controlar agua	Transmutación	C
Dominar bestia	Encantamiento	C
Enredadera	Conjuración	C
Escudo de fuego	Evocación	—
Fuente de luz lunar	Evocación	C
Hechizar monstruo	Encantamiento	—
Insecto gigante	Conjuración	C
Invocar elemental	Conjuración	C, M
Libertad de movimiento	Abjuración	—
Localizar criatura	Adivinación	C
Marchitar	Nigromancia	—
Moldear la piedra	Transmutación	—
Muro de fuego	Evocación	C
Piel pétrea	Transmutación	C, M
Polimorfar	Transmutación	C
Terreno alucinatorio	Ilusionismo	—
Tormenta de hielo	Evocación	—

Conjuros de druida de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Atadura planar	Abjuración	M
Caparazón antivida	Abjuración	C
Comunión con la naturaleza	Adivinación	R
Conjurar elemental	Conjuración	C
Cono de frío	Evocación	—
Contagio	Nigromancia	—
Curar heridas en masa	Abjuración	—
Despertar	Transmutación	M
Escudriñar	Adivinación	C, M
Geas	Encantamiento	—
Muro de piedra	Evocación	C
Paso arbóreo	Conjuración	C
Plaga de insectos	Conjuración	C
Reencarnar	Nigromancia	M
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Conjuros de druida de nivel 6

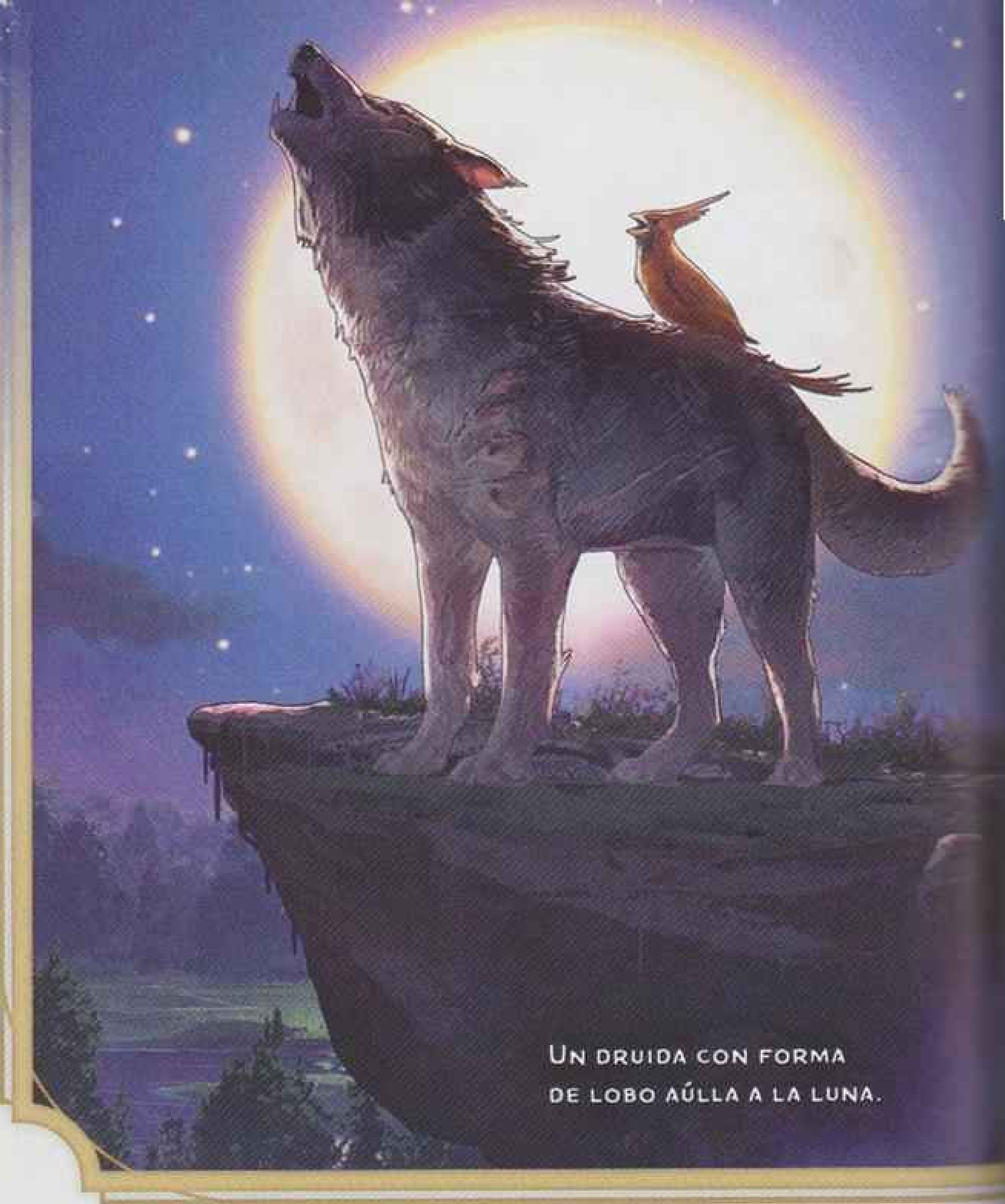
Conjuro	Escuela	Especial
Conjurar feérico	Conjuración	C
Curar	Abjuración	—
De la carne a la piedra	Transmutación	C
Encontrar el camino	Adivinación	C, M
Festín de héroes	Conjuración	M
Mover la tierra	Transmutación	C
Muro de espinas	Conjuración	C
Rayo solar	Evocación	C
Viajar con el viento	Transmutación	—
Viajar mediante plantas	Conjuración	—

Conjuros de druida de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Desplazamiento entre planos	Conjuración	M
Espejismo arcano	Ilusionismo	—
Invertir la gravedad	Transmutación	C
Regenerar	Transmutación	—
Símbolo	Abjuración	M
Tormenta de fuego	Evocación	—

Conjuros de druida de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Antipatía/simpatía	Encantamiento	—
Aspectos animales	Transmutación	—
Controlar el clima	Transmutación	C
Explosión solar	Evocación	—
Nube incendiaria	Conjuración	C
Ofuscación	Encantamiento	—
Terremoto	Transmutación	C
Tsunami	Conjuración	C



Un druida con forma de lobo aúlla a la luna.

Conjuros de druida de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Cambiar de forma	Transmutación	C, M
Presciencia	Adivinación	—
Resurrección verdadera	Nigromancia	M
Tormenta de la venganza	Conjuración	C

Subclases de druida

Una subclase de druida es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de druida, según se especifique en la subclase. Los druidas se organizan en asociaciones poco estructuradas a las que llaman círculos. Esta sección presenta las subclases del círculo de la luna, el círculo de la tierra, el círculo de las estrellas y el círculo del mar.

Círculo de la luna

Adopta formas de animales para proteger la naturaleza.

Los druidas del círculo de la luna utilizan la magia lunar para transformarse. Su orden se reúne bajo la luz de la luna para intercambiar noticias y realizar ritos.

Los druidas de este círculo son tan mutables como la propia luna y podrían acechar bajo la forma de grandes felinos una noche, sobrevolar las copas de los árboles como águilas al día siguiente y luego abrirse paso por el sotobosque convertidos en osos para expulsar a un monstruo invasor. La naturaleza salvaje recorre las venas de estos druidas.

Nivel 3: Conjuros del círculo de la luna

Cuando alcances un nivel de druida especificado en la tabla "Conjuros del círculo de la luna", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Además, puedes lanzar los conjuros de este rasgo mientras utilizas tu Forma salvaje.

Conjuros del círculo de la luna

Nivel de druida	Conjuros preparados
3	*Curar heridas, rayo de luna, voluta estelar*
5	*Conjurar animales*
7	*Fuente de luz lunar*
9	*Curar heridas en masa*

Nivel 3: Formas del círculo

Puedes canalizar la magia lunar cuando usas tu Forma salvaje, lo que te proporciona los siguientes beneficios:

Valor de desafío. El valor de desafío máximo de la forma es igual a tu nivel de druida dividido entre 3 (redondeando hacia abajo).

Clase de armadura. Hasta que abandones la forma, tu CA será igual a 13 más tu modificador por Sabiduría si ese total es superior a la CA de la bestia.

Puntos de golpe temporales. Obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual al triple de tu nivel de druida.

Nivel 6: Formas del círculo mejoradas

Mientras utilices tu Forma salvaje, obtienes los siguientes beneficios.

Resplandor lunar. Todos los ataques que hagas mientras utilices tu Forma salvaje pueden causar su tipo de daño normal o daño radiante. Tomas esta decisión cada vez que aciertes con esos ataques.

Aguante aumentado. Puedes sumar tu modificador por Sabiduría a tus tiradas de salvación de Constitución.

Nivel 10: Paso de la luz lunar

Te transportas mágicamente y reapareces en medio de un destello de luz lunar. Como acción adicional, te teletransportas hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver y tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque que hagas antes de que finalice este turno.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. También puedes recuperar usos gastando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior por cada uso que quieras recuperar (no requiere acción).

Nivel 14: Forma lunar

El poder de la luna te envuelve y te otorga los siguientes beneficios.

Luz lunar compartida. Siempre que emplees tu Paso de la luz lunar, podrás teletransportar también a una criatura voluntaria. Esa criatura deberá encontrarse a 3 m o menos de ti y la teletransportarás a un espacio sin ocupar que puedas ver a 3 m o menos de tu espacio de destino.

Subclase del círculo de la luna

Resplandor lunar mejorado. Una vez por turno, puedes causar 2d10 de daño radiante adicional a un objetivo al que aciertes con un ataque mientras utilizas tu Forma salvaje.

Círculo de la tierra

Celebra el vínculo con el mundo natural.

El círculo de la tierra se compone de místicos y sabios que custodian ritos y conocimientos antiguos. Estos druidas se reúnen en torno a círculos sagrados de árboles o menhires para susurrar secretos primordiales en lengua druídica. Los miembros más sabios del círculo son los sumos sacerdotes de sus comunidades.

Nivel 3: Ayuda de la tierra

Como acción de magia, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje y elegir un punto a 18 m o menos de ti. Unas flores que otorgan vitalidad y espinas que la absorben aparecen por un instante en una esfera de 3 m de radio centrada en ese punto. Todas las criaturas de tu elección situadas en la esfera deberán hacer una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros; sufrirán 2d6 de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan. Además, una criatura de tu elección situada en esa zona recuperará 2d6 puntos de golpe.

El daño y la curación aumentan en 1d6 cuando alcances los niveles 10 (3d6) y 14 (4d6) de druida.

Nivel 3: Conjuros del círculo de la tierra

Tras finalizar un descanso largo, elige un tipo de terreno: árido, polar, templado o tropical. Consulta a continuación la tabla que se corresponda con el tipo elegido. Tendrás preparados los conjuros que se mencionan para tu nivel de druida e inferiores.

Terreno árido

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*Contorno borroso, descarga de fuego, manos ardientes*
5	*Bola de fuego*
7	*Marchitar*
9	*Muro de piedra*

Terreno polar

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*Inmovilizar persona, nube de oscurecimiento, rayo de escarcha*
5	*Tormenta de aguanieve*
7	*Tormenta de hielo*
9	*Cono de frío*

Terreno templado

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*Agarre electrizante, dormir, paso brumoso*
5	*Relámpago*
7	*Libertad de movimiento*
9	*Paso arbóreo*

Terreno tropical

Nivel de druida	Conjuros de círculo
3	*Rayo nauseabundo, salpicadura ácida, telaraña*
5	*Nube apestosa*
7	*Polimorfar*
9	*Plaga de insectos*

Nivel 6: Recuperación natural

Puedes lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que tengas preparado por el rasgo Conjuros de círculo sin gastar un espacio de conjuro. Deberás finalizar un descanso largo antes de volver a hacerlo.

Además, tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuro gastados y recuperarlos. La suma de niveles de estos espacios de conjuro debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia arriba) y ninguno de los espacios puede ser de nivel 6 o más. Por ejemplo, si eres une druide de nivel 6, puedes recuperar hasta tres niveles en espacios de conjuro: puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 3, un espacio de nivel 2 y otro de nivel 1 o tres espacios de nivel 1. Cuando recuperes espacios de conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 10: Protección de la naturaleza

Eres inmune al estado de envenenado y tienes resistencia a un tipo de daño asociado con tu elección de terreno actual del rasgo Conjuros de círculo, como se muestra en la tabla "Protección de la naturaleza".

Protección de la naturaleza

Tipo de terreno	Resistencia	Tipo de terreno	Resistencia
Árido	Fuego	Templado	Relámpago
Polar	Frío	Tropical	Veneno

Nivel 14: Santuario de la naturaleza

Como acción de magia, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje y hacer que aparezcan árboles y enredaderas espectrales en un cubo de 4,5 m de lado sobre el suelo a 36 m o menos de ti. Permanecerán ahí 1 minuto o hasta que tengas el estado de incapacitado o mueras. Tus aliados y tú tendréis cobertura media mientras estéis en esa zona y tus aliados obtendrán la resistencia actual de tu Protección de la naturaleza mientras estén ahí.

Como acción adicional, puedes mover el cubo hasta 18 m a una parte del suelo que esté a 36 m o menos de ti.

Círculo de las estrellas

Utiliza los secretos que se ocultan en las constelaciones.

El círculo de las estrellas lleva estudiando los patrones celestes desde tiempos inmemoriales para descubrir los secretos ocultos entre las constelaciones. Mediante la comprensión de dichos secretos, los druidas de este círculo aspiran a acceder a los poderes del cosmos.

Nivel 3: Forma estelar

Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje para adoptar una forma estelar en lugar de transformarte en una bestia.

Mientras estés en tu forma estelar, sigues teniendo el mismo perfil, pero tu cuerpo se vuelve luminoso: tus articulaciones resplandecen como estrellas y están conectadas por líneas brillantes, como en un mapa estelar. Esta forma emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá. La forma dura 10 minutos y termina antes de tiempo si la cancelas (no requiere acción), si tienes el estado de incapacitado, si mueres o si vuelves a usar este rasgo.

Siempre que adoptes tu forma estelar, elige cuál de las siguientes constelaciones brillará en tu cuerpo; en función de tu elección, gozarás de ciertos beneficios mientras dure la forma:

Arquero. En tu cuerpo aparece una constelación con forma de arquero. Cuando activas esta forma y como acción adicional en tus turnos siguientes mientras dure, puedes realizar un ataque de conjuro a distancia con el que lanzas una flecha luminosa a una criatura a 18 m o menos de ti. Si acierta, el ataque causará una cantidad de daño radiante igual a 1d8 más tu modificador por Sabiduría.

Cáliz. En tu cuerpo aparece una constelación con forma de cáliz de vida. Siempre que gastes un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una criatura, tú u otra criatura a 9 m o menos de ti podréis recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d8 más tu modificador por Sabiduría.

Dragón. En tu cuerpo aparece una constelación con forma de un sabio dragón. Cuando hagas una prueba de Inteligencia o Sabiduría o una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración, podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

Nivel 3: Mapa estelar

Has creado un mapa estelar como parte de tus estudios del firmamento. Es un objeto Diminuto y puedes utilizarlo como canalizador mágico para tus conjuros de druida. Escoge su forma de entre las opciones de la tabla "Mapa estelar" o tira un dado para decidirlo.

Mientras sostienes el mapa, tienes los conjuros *guía* y *saeta guía* preparados, y puedes lanzar *saeta guía* sin gastar un espacio de conjuro. Puedes lanzarlo de esa forma una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Si pierdes el mapa, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para crear un sustituto mágicamente. Esta ceremonia se puede llevar a cabo durante un descanso corto o largo y destruye el mapa anterior.

Subclase del círculo de las estrellas

Mapa estelar

1d6	Forma del mapa
1	Un pergamino donde están representadas las constelaciones
2	Una tablilla de piedra perforada con pequeños agujeros
3	La piel de un oso lechuza en la que hay símbolos estelares grabados
4	Un conjunto de mapas encuadernados con una cubierta de ébano
5	Un cristal decorado con patrones de estrellas
6	Un disco de cristal con grabados de constelaciones

Nivel 6: Presagio cósmico

Tras finalizar un descanso largo, puedes consultar tu mapa estelar para tener un presagio y tirar un dado. Hasta que finalices tu próximo descanso largo, dispondrás de una reacción especial que dependerá de si sacaste un número par o impar en la tirada:

Desdicha (impar). Cuando una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti vaya a hacer una prueba con d20, puedes llevar a cabo una reacción para tirar 1d6 y restar el resultado al total.

Fortuna (par). Cuando una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti vaya a hacer una prueba con d20, puedes llevar a cabo una reacción para tirar 1d6 y sumar el resultado al total.

Puedes usar esta reacción una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 10: Constelaciones centelleantes

Las constelaciones de tu rasgo Forma estelar mejoran. El 1d8 del arquero y el cáliz se convierte en 2d8 y, mientras el dragón está activo, tienes una velocidad volando de 6 m y puedes levitar.

Además, al principio de cada uno de tus turnos, mientras estés en tu forma estelar, podrás cambiar la constelación que brilla en tu cuerpo.

Nivel 14: Colmado de luz estelar

Mientras estés en tu forma estelar, te vuelves parcialmente incorpóreo, lo que te da resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Círculo del mar

Fúndete con las mareas y las tormentas.

Los druidas del círculo del mar utilizan las fuerzas tempestuosas de los océanos y las tormentas. Algunos se ven a sí mismos como encarnaciones de la ira de la naturaleza que pretenden vengarse de quienes expolian la naturaleza. Otros buscan la unidad mística con la naturaleza armonizándose con el flujo y reflujo de las mareas, siguiendo el curso de las corrientes y olas y escuchando los susurros y rugidos inescrutables de los vientos.

Nivel 3: Conjuros del círculo del mar

Cuando alcances un nivel de druida especificado en la tabla "Conjuros del círculo del mar", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del círculo del mar

Nivel de druida	Conjuros preparados
3	*Hacer añicos, nube de oscurecimiento, ola atronadora, ráfaga de viento, rayo de escarcha*
5	*Relámpago, respirar bajo el agua*
7	*Controlar agua, tormenta de hielo*
9	*Conjurar elemental, inmovilizar monstruo*

Nivel 3: Ira de los mares

Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma salvaje para generar una emanación de 1,5 m que adopta la forma de la espuma de mar y te rodea durante 10 minutos. Terminará antes de tiempo si la disipas (no requiere acción), si la generas de nuevo o si tienes el estado de incapacitado.

Cuando generas la emanación y como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes elegir a otra criatura que puedas ver en la emanación. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o sufrirá daño de frío y, si la criatura es Grande o más pequeña, será empujada hasta 4,5 m respecto a ti. Para determinar este daño, tira una cantidad de d6 igual a tu modificador por Sabiduría (un dado como mínimo).

Nivel 6: Afinidad acuática

El tamaño de la emanación creada con tu Ira de los mares aumenta a 3 m.

Además, obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad.

Nivel 10: Nacido de la tempestad

Tu rasgo Ira de los mares otorga dos beneficios más mientras está activo, como se detalla a continuación.

Resistencia. Tienes resistencia al daño de frío, relámpago y trueno.

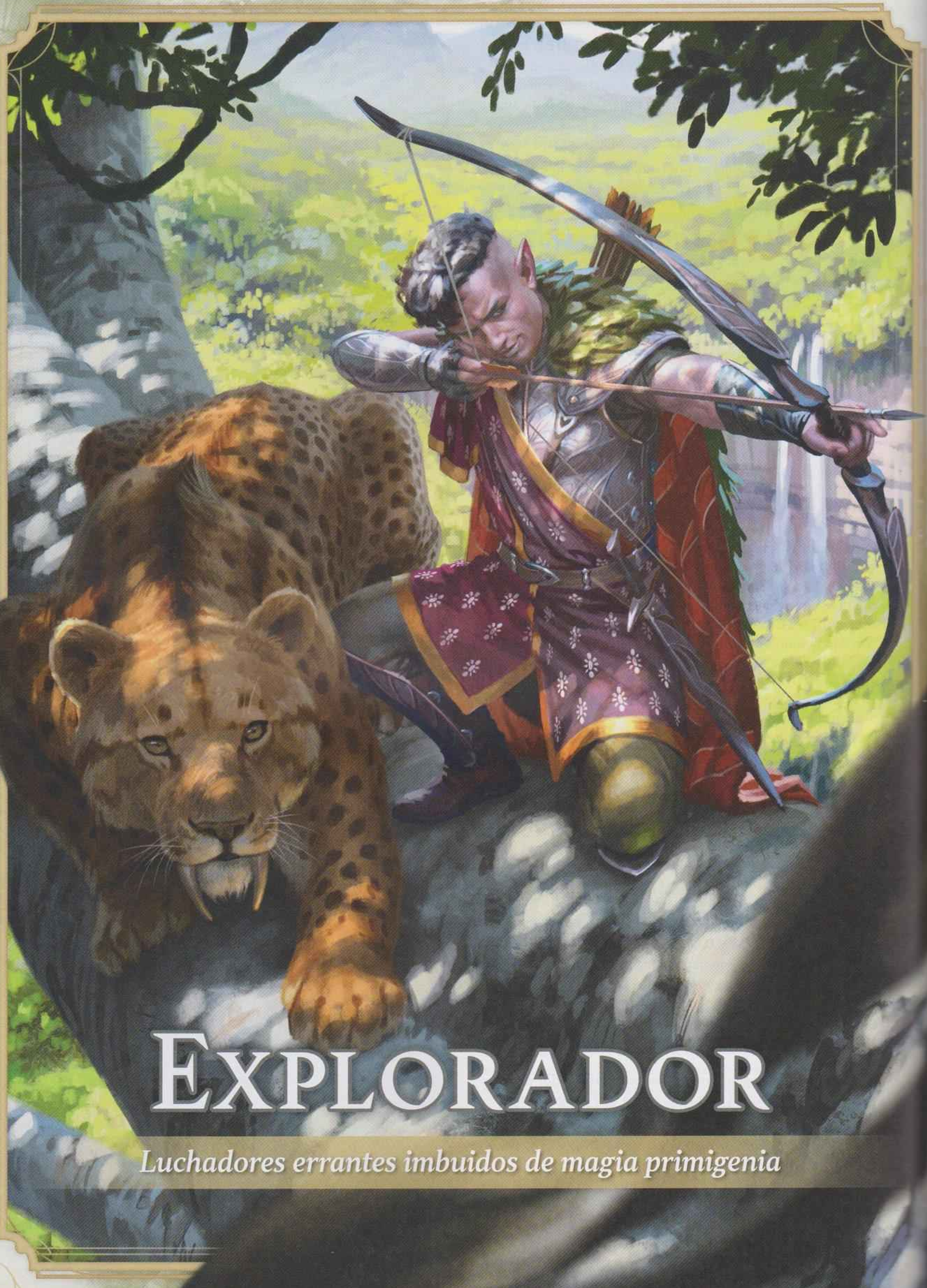
Vuelo. Obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad.

Nivel 14: Obsequio oceánico

En vez de generar la emanación del rasgo Ira de los mares alrededor de ti, puedes generarla alrededor de una criatura voluntaria que esté a 18 m o menos de ti. Esa criatura obtiene todos los beneficios de la emanación y utiliza tu CD de salvación de conjuros y modificador por Sabiduría para ella.

Además, puedes generar la emanación alrededor de ti y de la otra criatura si gastas dos usos de Forma salvaje en vez de uno al manifestarla.

Subclase del círculo del mar



EXPLORADOR

Luchadores errantes imbuidos de magia primigenia

Atributos básicos de explorador

Característica principal	Destreza y Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d10 por nivel de explorador
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Destreza
Competencias en habilidades	*Elige tres:* Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras y medias y escudos
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) armadura de cuero tachonado, cimitarra, espada corta, arco largo, 20 flechas, aljaba, canalizador druídico (rama de muérdago), paquete de explorador y 7 po, o (B) 150 po

Lejos del bullicio de las ciudades, entre los bosques que carecen de sendero alguno y a través de extensas llanuras, los exploradores mantienen su eterna vigilancia. Aprenden a rastrear a sus presas emulando a los depredadores, moviéndose con sigilo a través del entorno natural y escondiéndose entre arbustos y escombros.

Gracias a su conexión con la naturaleza, los exploradores también son capaces de lanzar conjuros que emplean los poderes primordiales de las tierras salvajes. Así, los exploradores perfeccionan sus talentos y magia con el fin de proteger el mundo ante los estragos de monstruos y tiranos.

Convertirse en explorador

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de explorador".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de explorador, que se muestran en la tabla "Rasgos de explorador".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de explorador": dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales, competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades de explorador y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de explorador, que se muestran en la tabla "Rasgos de explorador". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de explorador

Como explorador, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de explorador especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de explorador".

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a canalizar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de explorador, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de explorador de la descripción de la clase.

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de explorador" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de explorador de nivel 1. Se recomiendan *curar heridas* y *golpe apresador.*

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de explorador, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de explorador". Cuando ese número aumente, elige conjuros de explorador adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla "Rasgos de explorador". Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres une exploradore de nivel 5, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de explorador de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de explorador te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de explorador para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de explorador para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de explorador.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador druídico como canalizador mágico para tus conjuros de explorador.

Nivel 1: Enemigo predilecto

Siempre tienes el conjuro *marca del cazador* preparado. Puedes lanzarlo dos veces sin gastar un espacio de conjuro y recuperas todos los usos de esta capacidad tras finalizar un descanso largo.

La cantidad de veces que puedes lanzar el conjuro sin gastar un espacio aumenta según alcanzas ciertos niveles de explorador, como se muestra en la columna "Enemigo predilecto" de la tabla "Rasgos de explorador".

Rasgos de explorador

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Enemigo predilecto	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4	5
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Enemigo predilecto, Maestría con armas	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Estilo de combate, Explorador hábil	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Subclase de explorador	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque adicional	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Errante	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de subclase	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Pericia	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Infatigable	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Rasgo de subclase	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de característica	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Cazador persistente	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Velo de la naturaleza	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de subclase	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de característica	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Cazador preciso	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Sentidos salvajes	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Don épico	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Azote de enemigos	6	15	4	3	3	3	2

Nivel 1: Maestría con armas
Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como arcos largos y espadas cortas.

Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas. Por ejemplo, podrías pasar a utilizar las propiedades de maestría con cimitarras y espadas largas.

Nivel 2: Estilo de combate
Obtienes una dote de estilo de combate de tu elección (consulta el capítulo 5). En lugar de elegir una de esas dotes, puedes elegir la opción presentada a continuación.

Guerrero druídico. Aprendes dos trucos de druida de tu elección (consulta la sección de la clase druida para ver la lista de conjuros de druida). Se recomiendan *guía* y *voluta estelar*. Los trucos elegidos cuentan como conjuros de explorador para ti y la Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlos. Cada vez que subas un nivel de explorador, puedes sustituir uno de estos trucos por otro truco de druida.

Nivel 2: Explorador hábil
Tus viajes te proporcionan los siguientes beneficios.

Idiomas. Conoces dos idiomas de tu elección de las tablas de idiomas del capítulo 2.

Pericia. Escoge una de tus competencias en habilidades con las que no tengas pericia. Ganas pericia en esa habilidad.

Nivel 3: Subclase de explorador
Consigues una subclase de explorador de tu elección. Las subclases de acechador en la penumbra, cazador, errante feérico y señor de las bestias se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de explorador. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de explorador e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica
Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de explorador.

Nivel 5: Ataque adicional
Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 6: Errante
Tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura pesada. También tienes una velocidad nadando y una velocidad trepando iguales a tu velocidad.

Nivel 9: Pericia
Escoge dos de tus competencias en habilidades con las que no tengas pericia. Ganas pericia en esas habilidades.

Nivel 10: Infatigable

Las fuerzas primigenias te ayudan ahora en tus viajes, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Puntos de golpe temporales. Como acción de magia, puedes concederte una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 1d8 más tu modificador por Sabiduría (mínimo de 1). Puedes usar esta acción una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Disminuir cansancio. Tras finalizar un descanso corto, tu nivel de cansancio, si lo tienes, se reduce en 1.

Nivel 13: Cazador persistente

Sufrir daño no rompe tu concentración de *marca del cazador.*

Nivel 14: Velo de la naturaleza

Invocas espíritus de la naturaleza para esconderte mágicamente. Como acción adicional, puedes otorgarte el estado de invisible hasta el final de tu siguiente turno.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 17: Cazador preciso

Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra la criatura que tenga tu *marca del cazador* sobre ella.

Nivel 18: Sentidos salvajes

Tu conexión con las fuerzas de la naturaleza te otorga visión ciega hasta 9 m.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del viaje dimensional.

Nivel 20: Azote de enemigos

El dado de daño de tu *marca del cazador* es un d10 en lugar de un d6.

Lista de conjuros de explorador

Esta sección presenta la lista de conjuros de explorador. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Conjuros de explorador de nivel 1

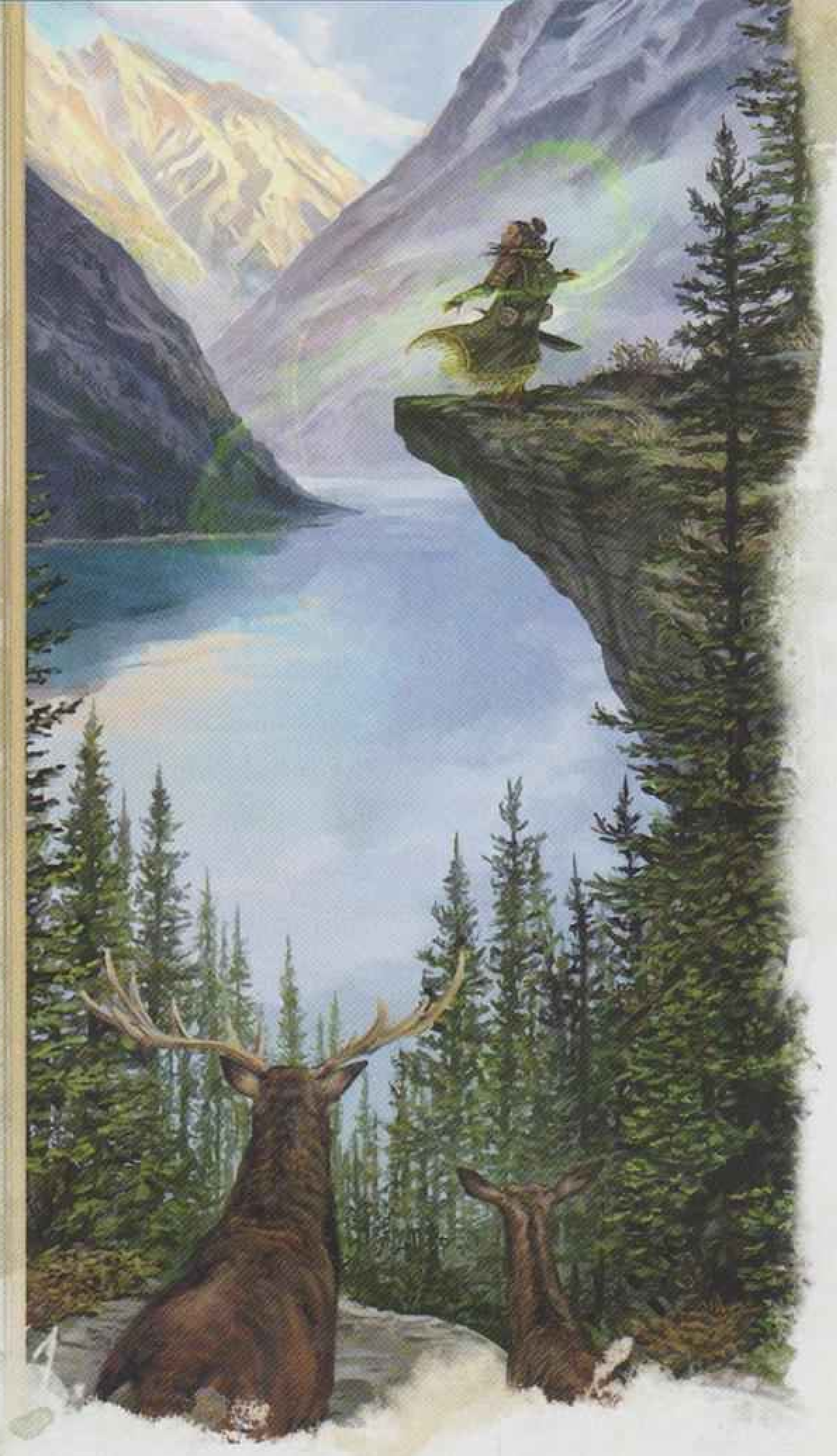
Conjuro	Escuela	Especial
Alarma	Abjuración	R
Buenas bayas	Conjuración	—
Curar heridas	Abjuración	—
Detectar magia	Adivinación	C, R
Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	C, R
Encantar animal	Encantamiento	—
Enmarañar	Conjuración	C
Golpe apresador	Conjuración	C
Hablar con los animales	Adivinación	R
Marca del cazador	Adivinación	C
Nube de oscurecimiento	Conjuración	C
Salto	Transmutación	—
Tormenta de espinas	Conjuración	—
Zancada prodigiosa	Transmutación	—

Conjuros de explorador de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Arma mágica	Transmutación	—
Auxilio	Abjuración	—
Cordón de flechas	Transmutación	—
Crecimiento espinoso	Transmutación	C
Detectar trampas	Adivinación	—
Invocar bestia	Conjuración	C, M
Localizar animales o plantas	Adivinación	R
Localizar objeto	Adivinación	C
Mensajero animal	Encantamiento	R
Pasar sin rastro	Abjuración	C
Piel robliza	Transmutación	—
Potenciar característica	Transmutación	C
Protección contra veneno	Abjuración	—
Ráfaga de viento	Evocación	C
Restablecimiento menor	Abjuración	—
Sentidos de la bestia	Adivinación	C, R
Silencio	Ilusionismo	C, R
Visión en la oscuridad	Transmutación	—

Conjuros de explorador de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Arma elemental	Transmutación	C
Caminar sobre el agua	Transmutación	R
Conjurar animales	Conjuración	C
Conjurar descarga de proyectiles	Conjuración	—
Crecimiento vegetal	Transmutación	—
Disipar magia	Abjuración	—
Flecha de relámpago	Transmutación	—
Fundirse con la piedra	Transmutación	R
Hablar con las plantas	Transmutación	—
Indetectable	Abjuración	M
Invocar feérico	Conjuración	C, M
Luz del día	Evocación	—
Muro de viento	Evocación	C
Protección contra energía	Abjuración	C
Respirar bajo el agua	Transmutación	R
Revivir	Nigromancia	M



Conjuros de explorador de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Conjurar seres del bosque	Conjuración	C
Dominar bestia	Encantamiento	C
Enredadera	Conjuración	C
Invocar elemental	Conjuración	C, M
Libertad de movimiento	Abjuración	—
Localizar criatura	Adivinación	C
Piel pétrea	Transmutación	C, M

Conjuros de explorador de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Carcaj veloz	Transmutación	C, M
Comunión con la naturaleza	Adivinación	R
Conjurar lluvia de flechas	Conjuración	—
Golpe de viento acerado	Conjuración	M
Paso arbóreo	Conjuración	C
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Subclases de explorador

Una subclase de explorador es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de explorador, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases de acechador en la penumbra, cazador, errante feérico y señor de las bestias.

Acechador en la penumbra

Recurre a la magia de las sombras para luchar contra tus enemigos.

Los acechadores en la penumbra están familiarizados con los lugares más oscuros y utilizan magia procedente del Páramo Sombrío para combatir a los enemigos que se ocultan en las tinieblas.

Nivel 3: Conjuros de acechador en la penumbra

Cuando alcances un nivel de explorador especificado en la tabla "Conjuros de acechador en la penumbra", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros de acechador en la penumbra

Nivel de explorador	Conjuros
3	*Disfrazarse*
5	*Truco de la cuerda*
9	*Terror*
13	*Invisibilidad mejorada*
17	*Apariencia*

Nivel 3: Emboscador pavoroso

Dominas el arte de tender emboscadas temibles, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Bonificador de iniciativa. Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu modificador por Sabiduría a la tirada.

Golpe pavoroso. Cuando ataques a una criatura con un arma y aciertes, puedes infligirle 2d6 de daño psíquico adicional. Puedes usar este beneficio solo una vez por turno, puedes usarlo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Salto emboscador. Al comienzo de tu primer turno de cada combate, tu velocidad aumenta en 3 m hasta el final de ese turno.

Nivel 3: Visión en la umbra

Obtienes visión en la oscuridad hasta 18 m. Si ya posees visión en la oscuridad cuando obtienes este rasgo, su alcance aumenta en 18 m.

Además, eres muy hábil evitando a criaturas que dependan de la visión en la oscuridad. Mientras estés en una oscuridad total, tendrás el estado de invisible frente a cualquier criatura que dependa de visión en la oscuridad para verte en esas tinieblas.

Nivel 7: Mente de hierro
Has mejorado tu habilidad para resistir los poderes que alteran la mente. Ganas competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia en las tiradas de salvación de Inteligencia o Carisma (a tu elección).

Nivel 11: Oleada del acechador
El daño psíquico de tu golpe pavoroso pasa a ser 2d8. Además, cuando utilizas el efecto de golpe pavoroso del rasgo Emboscador pavoroso, puedes provocar uno de los siguientes efectos adicionales.

Ataque súbito. Puedes realizar otro ataque con la misma arma contra una criatura distinta que se encuentre a 1,5 m o menos del objetivo original y que esté dentro del alcance del arma.

Terror masivo. El objetivo y todas las criaturas a 3 m o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si una criatura la falla, tendrá el estado de asustada hasta el principio de tu siguiente turno.

Nivel 15: Esquiva de las sombras
Cuando una criatura haga una tirada de ataque contra ti, puedes usar una reacción para darle desventaja en la tirada. Tanto si el ataque acierta como si no, luego podrás teletransportarte hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Cazador

Protege la naturaleza y a la gente contra la destrucción.

Acechas a tus presas en las tierras salvajes y en otros lugares y empleas tus habilidades de cazador para proteger la naturaleza y a la gente contra las fuerzas que buscan destruirlas.

Nivel 3: El cazador y la presa
Obtienes una de las siguientes opciones de este rasgo, a tu elección. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes cambiar la opción elegida por la otra.

Azote de colosos. Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más resistentes. Cuando aciertes a una criatura con un arma, esta inflige 1d8 de daño adicional si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

Destructor de hordas. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando hagas un ataque con un arma, puedes realizar otro con la misma arma contra una criatura distinta que se encuentre a 1,5 m o menos del objetivo original si no la has atacado este turno y está dentro del alcance del arma.

Nivel 3: Sabiduría del cazador
Puedes invocar a las fuerzas de la naturaleza para mostrar ciertos puntos fuertes y débiles de tu presa. Mientras una criatura tenga tu *marca del cazador* sobre ella, sabrás si tiene alguna inmunidad, resistencia o vulnerabilidad y cuáles son, de ser así.

Subclase de acechador en la penumbra

Nivel 7: Tácticas defensivas

Obtienes una de las siguientes opciones de este rasgo, a tu elección. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes cambiar la opción elegida por la otra.

Defensa contra ataques múltiples. Cuando una criatura te acierte con una tirada de ataque, esa criatura tendrá desventaja en todas las demás tiradas de ataque contra ti este turno.

Escapar de la horda. Los ataques de oportunidad tienen desventaja contra ti.

Nivel 11: El cazador experto y la presa

Una vez por turno, cuando inflijas daño a una criatura que tenga tu *marca del cazador*, también puedes hacer el daño adicional del conjuro a una criatura distinta que puedas ver a 9 m o menos de la primera criatura.

Nivel 15: Defensa de cazador experto

Cuando recibes daño, puedes usar una reacción para concederte resistencia a ese daño y a cualquier otro daño del mismo tipo hasta el final de ese turno.

Errante feérico

Sírvete del júbilo y la furia feéricos.

Un aura mística te envuelve gracias a la bendición de un señor feérico o de un lugar de los Parajes Feéricos que te transformó. Consiguieras como consiguieras esta magia, ahora eres un errante feérico. Tu risa alegre ilumina los corazones de los oprimidos y tu destreza marcial infunde terror a tus enemigos, pues grande es el regocijo de los feéricos y terrible es su furia.

Nivel 3: Conjuros de errante feérico

Cuando alcances un nivel de explorador especificado en la tabla "Conjuros de errante feérico", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros de errante feérico

Nivel de explorador	Conjuro
3	*Hechizar persona*
5	*Paso brumoso*
9	*Invocar feérico*
13	*Puerta dimensional*
17	*Engañar*

También cuentas con una bendición feérica. Elígela de la tabla "Dádivas de los Parajes Feéricos" o determínala al azar.

Dádivas de los Parajes Feéricos

1d6	Dádiva
1	Unas mariposas ilusorias revolotean a tu alrededor mientras haces un descanso corto o largo.
2	Te brotan flores en el pelo cada amanecer.
3	Emanas un ligero olor a canela, lavanda, nuez moscada u otra hierba o especia agradable.

1d6	Dádiva
4	Tu sombra baila cuando nadie la mira directamente.
5	De tu cabeza brotan cuernos o astas.
6	Tu piel y tu cabello cambian de color cada amanecer.

Nivel 3: Glamur sobrenatural

Siempre que hagas una prueba de Carisma, obtienes un bonificador igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

También ganas competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Engaño, Interpretación o Persuasión.

Nivel 3: Golpes pavorosos

Puedes potenciar tus ataques con armas usando magia inquietante que proviene de las turbias hondonadas de los Parajes Feéricos. Cuando aciertas a una criatura con un arma, puedes infligir 1d4 de daño psíquico adicional al objetivo, que solo puede sufrir este daño adicional una vez por turno. El daño adicional aumenta a 1d6 cuando alcanzas el nivel 11 de explorador.

Nivel 7: Giro seductor

La magia de los Parajes Feéricos protege tu mente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin a los estados de asustado o hechizado.

Además, siempre que tú o una criatura que puedas ver a 36 m o menos de ti tengáis éxito en una tirada de salvación para evitar o poner fin a los estados de asustado o hechizado, puedes usar una reacción para obligar a otra criatura distinta que puedas ver a 36 m o menos de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, el objetivo quedará asustado o hechizado (a tu elección) durante 1 minuto. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Nivel 11: Refuerzos feéricos

Puedes lanzar *invocar feérico* sin ningún componente material. También puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo.

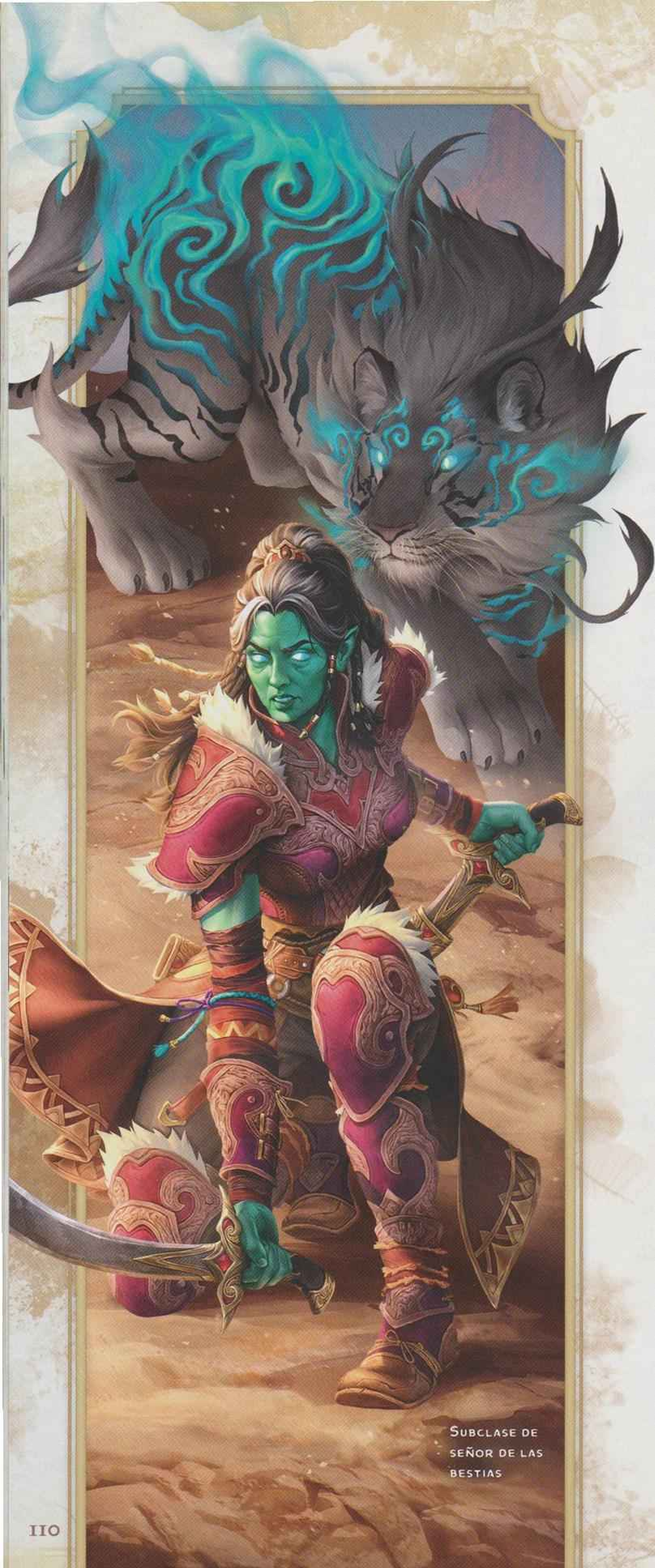
Cuando empieces a lanzar el conjuro, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del conjuro es de 1 minuto para ese lanzamiento.

Nivel 15: Errante brumoso

Puedes lanzar *paso brumoso* sin gastar un espacio de conjuro. Puedes hacerlo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Además, siempre que lances *paso brumoso*, podrás elegir a una criatura voluntaria que puedas ver a 1,5 m o menos de ti para que te acompañe. Esa criatura se teletransportará a un espacio sin ocupar de tu elección a 1,5 m de tu espacio de destino.

Subclase de errante feérico



Subclase de señor de las bestias

Señor de las bestias

Estrecha lazos con una bestia primigenia.

Un señor de las bestias forma un vínculo místico con un animal especial y recurre a la magia primigenia y a una profunda conexión con el mundo natural.

Nivel 3: Compañero primigenio

Invocas mágicamente a una bestia primigenia que extrae fuerza de tu vínculo con la naturaleza. Elige un perfil para ella: **bestia de los mares**, **bestia de tierra firme** o **bestia del cielo.** También eliges el tipo de animal que es, siempre y cuando sea coherente con su perfil. Sea cual sea el tipo que elijas, la bestia tiene marcas primigenias que indican su origen místico.

La bestia es amistosa contigo y tus aliados, obedece tus órdenes y desaparecerá si mueres.

La bestia en combate. En combate, la bestia actúa durante tu turno. Se puede mover y usar su reacción por cuenta propia, pero la única acción que hace es la de esquivar, a menos que utilices una acción adicional para ordenarle que realice una acción que aparezca en su perfil u otra distinta. También puedes sacrificar uno de tus ataques cuando realices la acción de atacar para ordenar a la bestia que use la acción de golpe de bestia. Si tienes el estado de incapacitado, la bestia actúa por su cuenta y no está limitada a hacer la acción de esquivar.

Devolver la bestia a la vida o sustituirla. Si la bestia ha muerto en la última hora, puedes usar una acción de magia para tocarla y gastar un espacio de conjuro. La bestia volverá a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe recuperados.

Tras finalizar un descanso largo, puedes invocar a una bestia primigenia diferente, que aparece en un espacio sin ocupar a 1,5 m de ti y eliges su perfil y aspecto. Si ya tienes una bestia por este rasgo, se desvanecerá cuando aparezca la nueva.

Nivel 7: Entrenamiento excepcional

Cuando utilices una acción adicional para ordenarle a la bestia primigenia que lleve acabo una acción, también puedes decirle que realice las acciones de ayudar, correr, destrabarse o esquivar empleando su acción adicional.

Además, siempre que acierte con una tirada de ataque y cause daño, eliges si hace daño de fuerza o su tipo de daño normal.

Nivel 11: Furia bestial

Cuando le ordenas a la bestia primigenia que realice la acción de golpe de bestia, podrá usarla dos veces.

Además, la primera vez cada turno que acierte a una criatura bajo el efecto de tu conjuro *marca del cazador*, la bestia inflige un daño de fuerza adicional igual al daño adicional de ese conjuro.

Nivel 15: Compartir conjuros

Cuando lances un conjuro que te haga objetivo, puedes hacer que también afecte a tu bestia primigenia si se encuentra a 9 m o menos de ti.

Bestia de los mares

Bestia Mediana, neutral

CA: 13 más tu modificador por Sabiduría
PG: 5 más cinco veces tu nivel de explorador (la bestia tiene una cantidad de dados de golpe [d8] igual a tu nivel de explorador)
Velocidad: 1,5 m, nadar 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+2	**Des**	14	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	8	−1	−1	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	11	+0	+0

Sentidos: visión en la oscuridad 27 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Anfibia. La bestia puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Vínculo primigenio. Suma tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que realice la bestia.

Acciones

Golpe de bestia. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d6 + 2 más tu modificador por Sabiduría de daño contundente o perforante (a tu elección cuando invocas a la bestia) y el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD para escapar igual a tu CD de salvación de conjuros).

Bestia de tierra firme

Bestia Mediana, neutral

CA: 13 más tu modificador por Sabiduría
PG: 5 más cinco veces tu nivel de explorador (la bestia tiene una cantidad de dados de golpe [d8] igual a tu nivel de explorador)
Velocidad: 12 m, trepar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+2	**Des**	14	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	8	−1	−1	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	11	+0	+0

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Vínculo primigenio. Suma tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que realice la bestia.

Acciones

Golpe de bestia. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 + 2 más tu modificador por Sabiduría de daño contundente, cortante o perforante (a tu elección cuando invocas a la bestia).

Si la bestia recorrió al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo antes de acertarle, este recibe 1d6 de daño adicional del mismo tipo y, si es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Bestia del cielo

Bestia Pequeña, neutral

CA: 13 más tu modificador por Sabiduría
PG: 4 más cuatro veces tu nivel de explorador (la bestia tiene una cantidad de dados de golpe [d6] igual a tu nivel de explorador)
Velocidad: 3 m, volar 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	6	−2	−2	**Des**	16	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	8	−1	−1	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	11	+0	+0

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

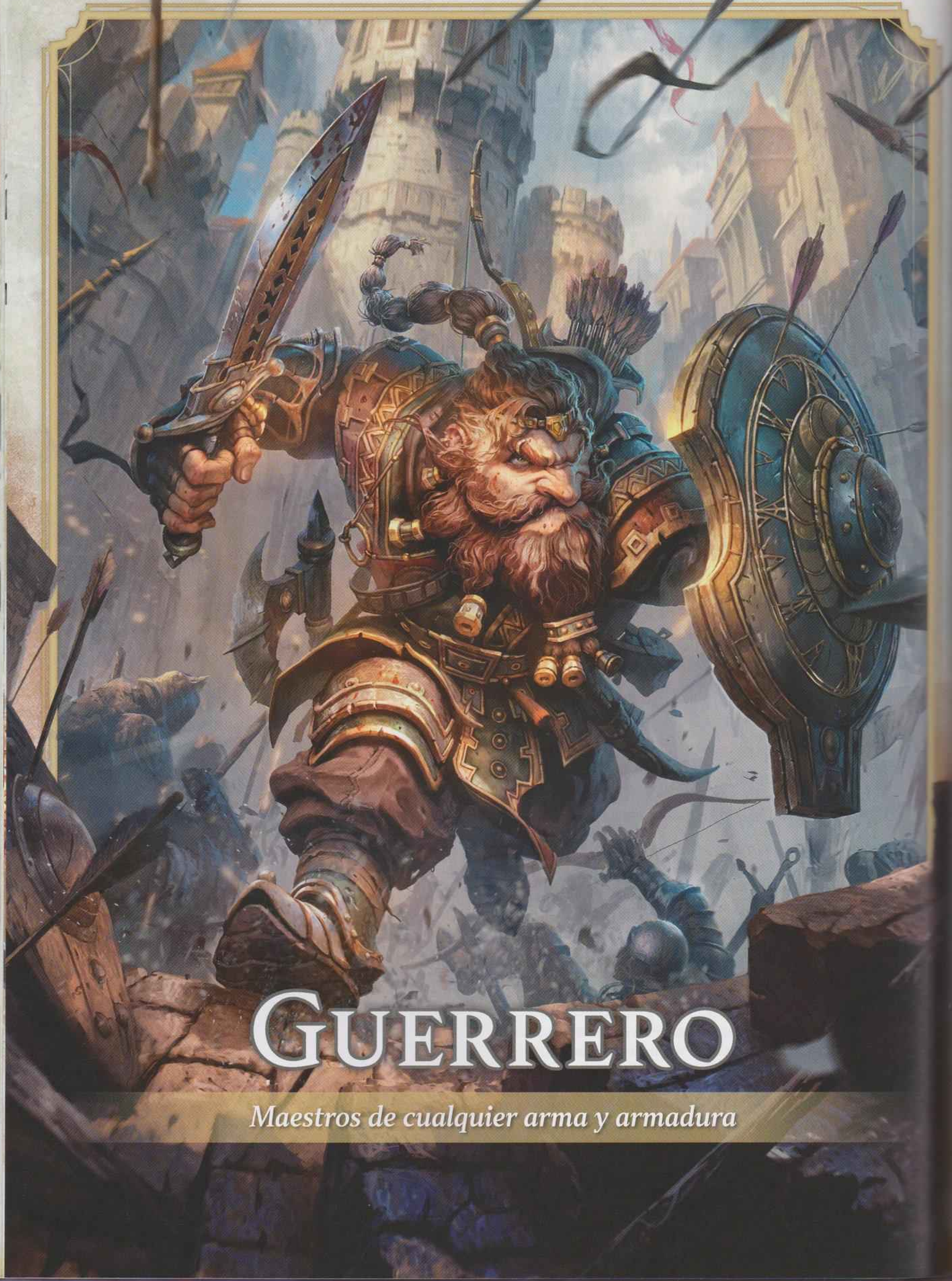
Atributos

Pasar volando. La bestia no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Vínculo primigenio. Suma tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que realice la bestia.

Acciones

Golpe de bestia. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d4 + 3 más tu modificador por Sabiduría de daño cortante.



GUERRERO

Maestros de cualquier arma y armadura

Atributos básicos de guerrero

Característica principal	Fuerza o Destreza
Dado de puntos de golpe	1d10 por nivel de guerrero
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Constitución
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidación, Percepción, Perspicacia, Persuasión, Supervivencia o Trato con animales
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras, medias y pesadas y escudos
Equipo inicial	*Elige A, B o C:* (A) cota de malla, espadón, mangual, 8 jabalinas, paquete de explorador de mazmorras y 4 po; (B) armadura de cuero tachonado, cimitarra, espada corta, arco largo, 20 flechas, aljaba, paquete de explorador de mazmorras y 11 po, o (C) 155 po

Los guerreros dominan todo tipo de campos de batalla. Caballeros andantes, abanderados reales, soldados de élite, mercenarios curtidos... Todos ellos son guerreros y comparten una maestría sin parangón con las armas y armaduras. También están familiarizados con la muerte, puesto que la reparten a la par que la desafían.

Los guerreros conocen diversas técnicas con armas y un guerrero bien equipado tendrá siempre la herramienta adecuada a mano para cualquier situación que surja en combate. De la misma forma, cualquier guerrero es ducho en el uso de todos los tipos de armaduras. Sin embargo, los guerreros van más allá de estos conocimientos básicos, pues cada uno de ellos se especializa en un estilo de combate concreto. Algunos se centran en el tiro con arco; otros, en combatir con dos armas a la vez, y los hay que incluso complementan sus habilidades marciales con magia. Esta combinación de amplias capacidades y especialización intensiva convierte a los guerreros en combatientes supremos.

Convertirse en guerrero

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de guerrero".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de guerrero, que se muestran en la tabla "Rasgos de guerrero".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de guerrero": dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de guerrero, que se muestran en la tabla "Rasgos de guerrero".

Rasgos de clase de guerrero

Como guerrero, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de guerrero especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de guerrero".

Nivel 1: Estilo de combate

Has pulido tu destreza marcial y obtienes una dote de estilo de combate de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Defensa.

Cada vez que subas un nivel de guerrero, puedes sustituir la dote que hayas elegido por otra dote de estilo de combate.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con tres tipos de armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.

Cuando alcances ciertos niveles de guerrero, adquirirás la capacidad de usar las propiedades de maestría con más tipos de armas, como se muestra en la columna "Maestría con armas" de la tabla "Rasgos de guerrero".

Nivel 1: Tomar aliento

Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 más tu nivel de guerrero.

Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Obtienes usos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero, como se muestra en la columna "Tomar aliento" de la tabla "Rasgos de guerrero".

Nivel 2: Acción súbita

Puedes superar tus límites normales durante un instante. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, salvo la acción de magia.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo. A partir del nivel 17, podrás usarlo dos veces antes de descansar, pero solo una vez por turno.

Nivel 2: Mente táctica

Tienes facilidad para la estrategia dentro y fuera del campo de batalla. Cuando falles una prueba de característica, podrás gastar un uso de tu rasgo Tomar aliento para esforzarte por superarla. En vez de recuperar puntos de golpe, tiras 1d10 y sumas el resultado a la prueba de característica, lo que podría convertir el fallo en un éxito. Si sigues sin superar la prueba, este uso de Tomar aliento no se gasta.

Rasgos de guerrero

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Tomar aliento	Maestría con armas
1	+2	Estilo de combate, Maestría con armas, Tomar aliento	2	3
2	+2	Acción súbita (un uso), Mente táctica	2	3
3	+2	Subclase de guerrero	2	3
4	+2	Mejora de característica	3	4
5	+3	Ataque adicional, Desplazamiento táctico	3	4
6	+3	Mejora de característica	3	4
7	+3	Rasgo de subclase	3	4
8	+3	Mejora de característica	3	4
9	+4	Indómito (un uso), Maestro táctico	3	4
10	+4	Rasgo de subclase	4	5
11	+4	Dos ataques adicionales	4	5
12	+4	Mejora de característica	4	5
13	+5	Ataques estudiados, Indómito (dos usos)	4	5
14	+5	Mejora de característica	4	5
15	+5	Rasgo de subclase	4	5
16	+5	Mejora de característica	4	6
17	+6	Acción súbita (dos usos), Indómito (tres usos)	4	6
18	+6	Rasgo de subclase	4	6
19	+6	Don épico	4	6
20	+6	Tres ataques adicionales	4	6

Nivel 3: Subclase de guerrero

Consigues una subclase de guerrero de tu elección. Las subclases de caballero arcano, campeón, guerrero psiónico y maestro del combate se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de guerrero e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 6, 8, 12, 14 y 16 de guerrero.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Desplazamiento táctico

Cuando uses tu rasgo Tomar aliento con una acción adicional, podrás moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Nivel 9: Indómito

Si fallas una tirada de salvación, puedes repetirla con un bonificador igual a tu nivel de guerrero. Deberás quedarte con el nuevo resultado y no podrás volver a utilizar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Puedes usar este rasgo dos veces entre descansos largos a partir del nivel 13 y tres veces entre descansos largos a partir del nivel 17.

Nivel 9: Maestro táctico

Cuando ataques usando un arma con la que puedas utilizar su propiedad de maestría, puedes sustituir la propiedad para ese ataque por la de debilitar, empujar o ralentizar.

Nivel 11: Dos ataques adicionales

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer tres ataques en lugar de uno.

Nivel 13: Ataques estudiados

Estudias a tus adversarios y aprendes con cada ataque que realizas. Si haces una tirada de ataque contra una criatura y fallas, tendrás ventaja en tu siguiente tirada de ataque contra esa criatura antes del final de tu siguiente turno.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don de la pericia en combate.

Nivel 20: Tres ataques adicionales

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer cuatro ataques en lugar de uno.

Un guerrero se interpone entre un aliado y el ataque de un dragón negro.

Subclases de guerrero

Una subclase de guerrero es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases de caballero arcano, campeón, guerrero psiónico y maestro del combate.

Caballero arcano

Refuerza tus habilidades de combate con magia arcana.

Los caballeros arcanos combinan la maestría marcial típica de los guerreros con el estudio minucioso de la magia. Sus conjuros complementan y amplían sus habilidades de combate al proporcionarles protección adicional para reforzar su armadura y permitirles enfrentarse a muchos enemigos a la vez con magia explosiva.

Nivel 3: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas como caballero arcano.

Trucos. Conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de mago (consulta esa clase para ver la lista). Se recomiendan *agarre electrizante* y *rayo de escarcha*. Cada vez que subas un nivel de guerrero, podrás reemplazar uno de estos trucos por otro truco de tu elección de la lista de conjuros de mago.

Cuando alcanzas el nivel 10 de guerrero, aprendes otro truco de mago de tu elección.

Espacios de conjuro. La tabla "Lanzamiento de conjuros del caballero arcano" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Subclase de caballero arcano

Lanzamiento de conjuros del caballero arcano

Nivel de guerrero	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige tres conjuros de nivel 1 de la lista de conjuros de mago. Se recomiendan *escudo*, *manos ardientes* y *salto*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de guerrero, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Lanzamiento de conjuros del caballero arcano". Cuando ese número aumente, elige conjuros adicionales de la lista de conjuros de mago hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres una guerrera de nivel 7, podrías preparar cualquier combinación de cinco conjuros de mago de nivel 1 o 2.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de guerrero, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de mago para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de mago.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

Nivel 3: Vínculo de guerra

Aprendes un ritual que te vincula mágicamente a un arma. Este ritual requiere 1 hora y puede tener lugar durante un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante el ritual y, cuando este acabe, la tocarás y forjarás el vínculo. El vínculo falla si otro guerrero está vinculado al arma o si el arma es un objeto mágico al que esté sintonizado alguien más.

Cuando te hayas vinculado con el arma, no podrán desarmarte de ella salvo que tengas el estado de incapacitado. Si está en el mismo plano de existencia, puedes invocar el arma como acción adicional y teletransportarla de inmediato a tu mano.

Puedes tener hasta dos armas vinculadas, pero solo puedes invocar una cada vez con una acción adicional. Si tratas de vincularte con una tercera arma, deberás romper el vínculo con una de las otras dos.

Nivel 7: Magia de guerra

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes sustituir uno de los ataques por el lanzamiento de uno de tus trucos de mago que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción.

Nivel 10: Golpe sobrenatural

Aprendes a hacer que los ataques con tus armas minen la resistencia de una criatura a tus conjuros. Cuando aciertes a una criatura con un ataque con un arma, tendrá desventaja en la siguiente tirada de salvación que haga contra un conjuro que lances antes del final de tu siguiente turno.

Nivel 15: Carga arcana

Cuando utilices tu rasgo Acción súbita, podrás teletransportarte hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes teletransportarte antes o después de la acción adicional.

Nivel 18: Magia de guerra mejorada

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes sustituir dos de los ataques por el lanzamiento de uno de tus conjuros de mago de nivel 1 o 2 que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción.

Campeón

Aspira a la excelencia física en combate.

Un campeón se centra en desarrollar su destreza marcial en su incansable afán de victoria. Los campeones combinan un entrenamiento riguroso con un estado físico excelente para asestar golpes devastadores, resistir ante el peligro y alcanzar la gloria. Ya sea en una competición atlética o en una sangrienta batalla, los campeones luchan por coronarse como vencedores.

Nivel 3: Atleta sobresaliente

Gracias a tus capacidades atléticas, tienes ventaja en las tiradas de iniciativa y las pruebas de Fuerza (Atletismo).

Además, justo después de causar un crítico, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Subclase de campeón

Subclase de guerrero psiónico

Nivel 3: Crítico mejorado
Tus tiradas de ataque con armas y tus ataques sin armas pueden causar críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.

Nivel 7: Estilo de combate adicional
Obtienes otra dote de estilo de combate de tu elección.

Nivel 10: Guerrero heroico
La emoción de la batalla te empuja hacia la victoria. Durante un combate, puedes otorgarte inspiración heroica siempre que empieces tu turno sin ella.

Nivel 15: Crítico superior
Tus tiradas de ataque con armas y tus ataques sin armas ahora pueden causar críticos con un resultado de 18 a 20 en el d20.

Nivel 18: Superviviente
Alcanzas la cumbre de la resistencia en batalla, lo que te otorga estos beneficios:

Desafiar a la mùerte. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte. Asimismo, cuando saques de 18 a 20 en una tirada de salvación contra muerte, obtendrás el beneficio de sacar un 20 en ella.

Mejoría heroica. Al principio de cada uno de tus turnos, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a 5 más tu modificador por Constitución si estás maltrecho y tienes al menos 1 punto de golpe.

Guerrero psiónico

Aumenta tu poderío físico con el poder psiónico.

Los guerreros psiónicos despiertan el poder de sus mentes para mejorar sus capacidades físicas. Estos guerreros emplean el poder psiónico para imbuir sus ataques con armas, arremeter con energía telequinética y crear barreras de fuerza mental.

Nivel 3: Poder psiónico
Albergas una fuente de energía psiónica en tu interior. Esta se representa mediante dados de energía psiónica, que alimentan los poderes que tienes por esta subclase. La tabla "Dados de energía del guerrero psiónico" muestra el tamaño del dado y la cantidad de dados que tienes cuando alcanzas determinados niveles de guerrero.

Dados de energía del guerrero psiónico

Nivel de guerrero	Tamaño del dado	Cantidad
3	d6	4
5	d8	6
9	d8	8
11	d10	8
13	d10	10
17	d12	12

Cualquier rasgo de esta subclase que emplee dados de energía psiónica utiliza solamente los dados de esta subclase. Algunos de tus poderes gastan un dado de energía psiónica, tal y como se especifica en la correspondiente descripción, por lo que no podrás usar un poder que requiera emplear un dado de energía psiónica si ya los has gastado todos.

Recuperas uno de tus dados de energía psiónica tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Campo protector. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti recibáis daño, puedes usar una reacción para gastar un dado de energía psiónica; tira el dado y reduce el daño sufrido en una cantidad igual al resultado más tu modificador por Inteligencia (el daño se reduce en 1 como mínimo), ya que creas un escudo temporal de fuerza telequinética.

Golpe psiónico. Puedes impulsar tus armas con fuerza psiónica. Una vez en cada uno de tus turnos, inmediatamente después de acertar a un objetivo que esté a 9 m o menos de ti con un ataque e infligirle daño con un arma, puedes gastar un dado de energía psiónica, tirarlo e infligir una cantidad de daño de fuerza al objetivo igual al resultado más tu modificador por Inteligencia.

Movimiento telequinético. Puedes mover objetos o criaturas con la mente. Como acción de magia, elige un objetivo que puedas ver a 9 m o menos de ti; deberá ser un objeto suelto Grande o más pequeño o una criatura voluntaria que no seas tú. Transportas al objetivo hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver. Como alternativa, si se trata de un objeto Diminuto, puedes moverlo hacia tu mano o desde ella.

Cuando lleves a cabo esta acción, no podrás volver a hacerla hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de energía psiónica (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 7: Adepto telequinético

Has dominado nuevas formas de usar tus habilidades telequinéticas, que se detallan a continuación.

Empujón telequinético. Cuando inflijas daño a un objetivo con tu Golpe psiónico, puedes obligarlo a hacer una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 más tu modificador por Inteligencia y tu bonificador por competencia). Si la falla, el objetivo tendrá el estado de derribado o lo transportarás hasta 3 m en horizontal.

Salto psiónico. Como acción adicional, obtienes una velocidad volando igual al doble de tu velocidad hasta el final del turno actual. Cuando lleves a cabo esta acción adicional, no podrás volver a hacerla hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de energía psiónica (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 10: Mente robusta

Tienes resistencia al daño psíquico. Además, si comienzas tu turno con el estado de asustado o hechizado, puedes gastar un dado de energía psiónica (no requiere acción) y poner fin a todos los efectos que te causen dichos estados.

Nivel 15: Bastión de fuerza

Puedes proteger a los demás o a ti con fuerza telequinética. Como acción adicional, puedes elegir hasta una cantidad de criaturas (entre las que puedes estar tú) a 9 m o menos de ti igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo una criatura). Cada una de las criaturas elegidas tendrá cobertura media durante 1 minuto o hasta que tengas el estado de incapacitado.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un dado de energía psiónica (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 18: Maestro telequinético

Siempre tienes el conjuro *telequinesis* preparado. Con este rasgo, puedes lanzarlo sin un espacio de conjuro ni componentes, y tu aptitud mágica para hacerlo es la Inteligencia. En cada uno de tus turnos en los que mantengas la concentración en el conjuro, incluido el turno en el que lo lances, podrás realizar un ataque con un arma como acción adicional.

Cuando lances el conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo de esta forma hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un dado de energía psiónica (no requiere acción) para restablecer su uso.

Maestro del combate

Domina maniobras de combate avanzadas.

Los maestros del combate estudian el arte de la batalla y aprenden técnicas marciales que transmiten generación tras generación. Los maestros más consumados son figuras equilibradas que combinan las habilidades de combate que han ido perfeccionando cuidadosamente con el estudio académico de la historia, la teoría y las artes.

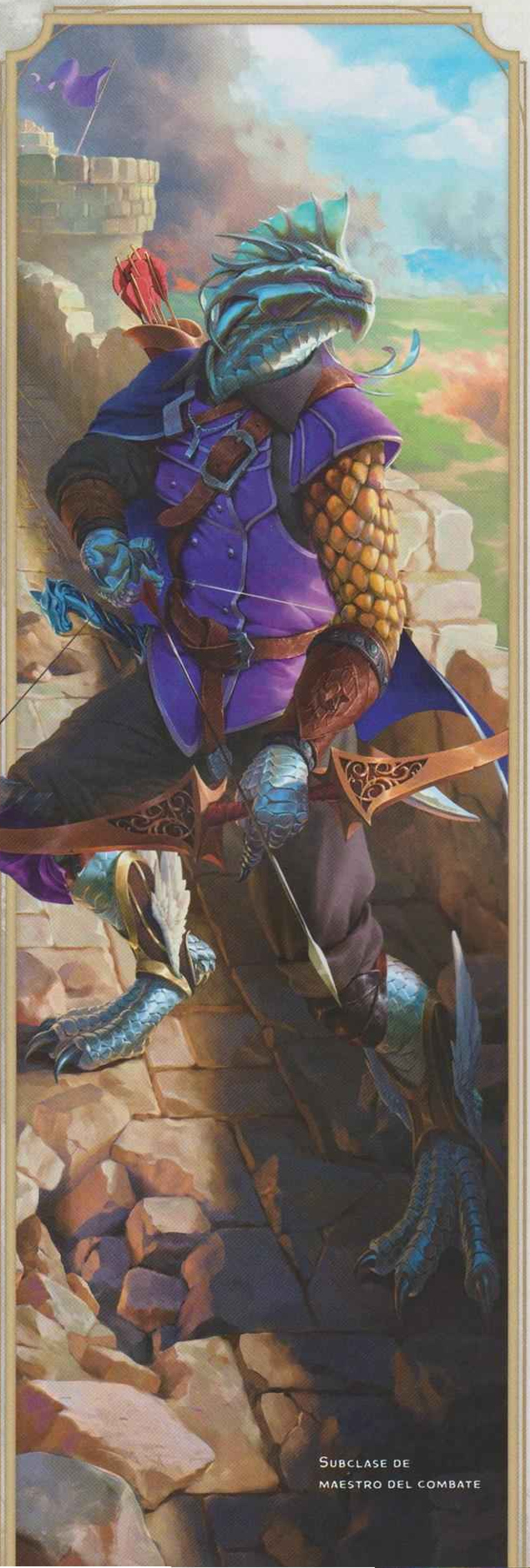
Nivel 3: Estudioso de la guerra

Ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección y en una habilidad de tu elección de las habilidades disponibles para los guerreros de nivel 1.

Nivel 3: Supremacía en combate

Tu experiencia en el campo de batalla ha pulido tus técnicas de combate. Aprendes maniobras que emplean unos dados especiales llamados dados de supremacía.

Maniobras. Aprendes tres maniobras de tu elección del apartado "Opciones de maniobras", que aparece más adelante en la descripción de esta subclase. Muchas maniobras mejoran los ataques de alguna forma. Solo puedes emplear una maniobra por ataque.



Subclase de maestro del combate

Aprendes dos maniobras adicionales de tu elección cuando alcanzas los niveles 7, 10 y 15 de guerrero. Cada vez que aprendes nuevas maniobras, puedes sustituir una maniobra que conozcas por otra.

Dados de supremacía. Posees cuatro dados de supremacía, todos ellos d8. Cada vez que empleas uno de ellos, se gasta. Recuperas todos los dados de supremacía gastados tras finalizar un descanso corto o largo.

Obtienes un dado de supremacía más cuando alcanzas los niveles 7 (cinco dados en total) y 15 (seis dados en total) de guerrero.

Tiradas de salvación. Si una maniobra requiere una tirada de salvación, la CD será igual a 8 más tu modificador por Fuerza o Destreza (a tu elección) y tu bonificador por competencia.

Nivel 7: Conoce a tu enemigo

Como acción adicional, puedes distinguir determinadas fortalezas y debilidades de una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. Sabrás si la criatura tiene alguna inmunidad, resistencia o vulnerabilidad y, de ser así, sabrás cuáles son.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes recuperar un uso del rasgo gastando un dado de supremacía (no requiere acción).

Nivel 10: Supremacía en combate mejorada

Tu dado de supremacía se convierte en un d10.

Nivel 15: Incansable

Una vez por turno, cuando utilices una maniobra, puedes tirar 1d8 y utilizar el resultado en vez de gastar un dado de supremacía.

Nivel 18: Supremacía en combate definitiva

Tu dado de supremacía se convierte en un d12.

Opciones de maniobras

Las maniobras se presentan en orden alfabético.

Arremetida. Como acción adicional, puedes gastar un dado de supremacía y llevar a cabo la acción de correr. Si te mueves al menos 1,5 m en línea recta justo antes de acertar con un ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de atacar en este turno, podrás sumar el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque.

Ataque amenazador. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía para intentar asustar al objetivo. Suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustado hasta el final de tu siguiente turno.

Ataque de barrido. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo usando un arma o un ataque sin armas, puedes gastar un dado de supremacía para intentar dañar a otra criatura. Elige otra criatura a 1,5 m o menos del objetivo original y que esté a tu alcance. Si la tirada de ataque original hubiera acertado a la segunda criatura, esta sufrirá una cantidad de daño igual al resultado que saques en el dado de supremacía. El daño es del mismo tipo que inflija el ataque original.

Ataque preciso. Cuando falles con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía, tirarlo y sumar el resultado a la tirada de ataque, lo que podría hacer que el ataque acierte.

Ataque provocador. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía para intentar provocar al objetivo para que te ataque. Suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá desventaja en sus tiradas de ataque contra cualquier objetivo que no seas tú hasta el final de tu siguiente turno.

Ataque y derribo. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque usando un arma o un ataque sin armas, puedes gastar un dado de supremacía y sumarlo a la tirada de daño del ataque. Si el objetivo es Grande o más pequeño, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o tendrá el estado de derribado.

Ataque y desarme. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía para intentar desarmar al objetivo. Suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o soltará un objeto de tu elección que esté sujetando, que caerá en su espacio.

Ataque y distracción. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía para distraer al objetivo. Suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque. La siguiente tirada de ataque contra el objetivo que realice un atacante que no seas tú tendrá ventaja si el ataque se lleva a cabo antes del principio de tu siguiente turno.

Ataque y empujón. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque usando un arma o un ataque sin armas, puedes gastar un dado de supremacía para intentar hacer retroceder al objetivo. Suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque. Si el objetivo es Grande o más pequeño, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujado hasta 4,5 m respecto a ti.

Ataque y maniobra. Cuando aciertes a una criatura con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía para que uno de tus compañeros maniobre para cambiar de posición. Suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque y elige a una criatura voluntaria que pueda verte u oírte. La criatura podrá usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar un ataque de oportunidad por parte del objetivo de tu ataque.

Cambio de posición ventajoso. Si en tu turno estás a 1,5 m o menos de una criatura, puedes gastar un dado de supremacía y cambiar tu posición por la de ella, siempre que gastes al menos 1,5 m de movimiento y que esa criatura acceda voluntariamente y no tenga el estado de incapacitada. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Tira el dado de supremacía. Hasta el principio de tu siguiente turno, tú o la otra criatura (a tu elección) obtenéis un bonificador a la CA igual al resultado.

Contraataque. Cuando una criatura falle una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes llevar a cabo una reacción y gastar un dado de supremacía para realizar una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con un arma o con un ataque sin armas contra esa criatura. Si aciertas, suma el dado de supremacía al daño del ataque.

Emboscada. Cuando hagas una prueba de Destreza (Sigilo) o una tirada de iniciativa, puedes gastar un dado de supremacía y sumarlo a la tirada, salvo que tengas el estado de incapacitado.

Evaluación táctica. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia o Investigación) o de Sabiduría (Perspicacia), puedes gastar un dado de supremacía y sumarlo a la prueba de característica.

Finta. Como acción adicional, puedes gastar un dado de supremacía para realizar una finta eligiendo a una criatura a 1,5 m o menos de ti como objetivo. Tendrás ventaja en tu siguiente tirada de ataque contra ese objetivo ese turno. Si el ataque acierta, suma el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque.

Juego de pies evasivo. Como acción adicional, puedes gastar un dado de supremacía y llevar a cabo la acción de destrabarse. También tiras el dado y sumas el resultado a tu CA hasta el principio de tu siguiente turno.

Orden de ataque. Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes renunciar a uno de tus ataques para ordenar a uno de tus compañeros que ataque. Cuando lo hagas, elige una criatura voluntaria que puedas ver u oír y gasta un dado de supremacía. Esa criatura podrá usar su reacción de inmediato para realizar un ataque con un arma o un ataque sin armas y sumar el dado de supremacía a la tirada de daño del ataque si acierta.

Parada. Cuando otra criatura te dañe con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, puedes llevar a cabo una reacción y gastar un dado de supremacía para reducir el daño en una cantidad igual al resultado del dado de supremacía más tu modificador por Fuerza o Destreza (a tu elección).

Presencia imponente. Cuando hagas una prueba de Carisma (Interpretación, Intimidación o Persuasión), puedes gastar un dado de supremacía y sumarlo a la tirada.

Reagrupar. Como acción adicional, puedes gastar un dado de supremacía para reforzar la determinación de un compañero. Elige a un aliado que esté a 9 m o menos de ti que pueda verte u oírte. La criatura obtendrá una cantidad de puntos de golpe temporales igual al resultado del dado de supremacía más la mitad de tu nivel de guerrero (redondeando hacia abajo).

HECHICERO

Deslumbrantes lanzadores de conjuros cargados de magia innata

Atributos básicos de hechicero

Característica principal	Carisma
Dado de puntos de golpe	1d6 por nivel de hechicero
Competencias en tiradas de salvación	Constitución y Carisma
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Conocimiento arcano, Engaño, Intimidación, Perspicacia, Persuasión o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Ninguna
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) lanza, 2 dagas, canalizador arcano (cristal), paquete de explorador de mazmorras y 28 po, o (B) 50 po

Los hechiceros emplean una magia innata que está grabada en su ser. Algunos ni siquiera pueden explicar la procedencia de sus poderes, mientras que otros buscan su origen en extraños sucesos de su historia familiar o personal. La bendición de un dragón o una dríade durante el nacimiento o la descarga de un relámpago en un cielo despejado son acontecimientos que pueden otorgar la chispa de la hechicería. También lo son el regalo de una deidad, la exposición a la extraña magia de otro plano de existencia o un vistazo a los mecanismos que gobiernan la realidad. Sea cual sea el origen, el resultado es una marca indeleble en el hechicero, una magia que se agita en su interior y puede transmitirse de generación en generación.

Los hechiceros no aprenden magia, sino que esa energía pura e inquieta forma parte de ellos. El arte fundamental de un hechicero consiste en aprender a controlar y canalizar su magia innata, lo que le permitirá descubrir formas nuevas y asombrosas de desatar su poder. A medida que dominan su magia congénita, los hechiceros se sintonizan aún más con su origen y desarrollan poderes únicos que así lo reflejan.

Los hechiceros no abundan. En algunas líneas de sangre nace un único hechicero por cada generación, aunque los talentos de la hechicería se manifiestan casi siempre por casualidad. Las personas que albergan poderes mágicos descubren pronto que es difícil acallar esta energía: la magia de un hechicero anhela que le den uso.

Convertirse en hechicero

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de hechicero".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de hechicero, que se muestran en la tabla "Rasgos de hechicero".

Como personaje multiclase

- Obtienes el dado de puntos de golpe de la tabla "Atributos básicos de hechicero".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de hechicero, que se muestran en la tabla "Rasgos de hechicero". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de hechicero

Como hechicero, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de hechicero especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de hechicero".

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Recurres a tu magia innata, lo que te permite lanzar conjuros. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de hechicero, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de hechicero de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces cuatro trucos de hechicero de tu elección. Se recomiendan *agarre electrizante, estallido mágico, luz* y *prestidigitación*. Cada vez que subas un nivel de hechicero, puedes sustituir uno de tus trucos de este rasgo por otro truco de hechicero de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de hechicero, aprendes otro truco de hechicero de tu elección, como se muestra en la columna "Trucos" de la tabla "Rasgos de hechicero".

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de hechicero" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de hechicero de nivel 1. Se recomiendan *detectar magia* y *manos ardientes*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de hechicero, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de hechicero". Cuando ese número aumente, elige conjuros de hechicero adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla "Rasgos de hechicero". Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un hechicero de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de hechicero de nivel 1 o 2.

Rasgos de hechicero

						—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—								
Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Puntos de hechicería	Trucos	Conjuros preparados	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Hechicería innata	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Fuente de magia, Metamagia	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de hechicero	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Recuperación mágica	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Encarnación mágica	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Metamagia	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Metamagia	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Rasgo de subclase	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Apoteosis arcana	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Si otro rasgo de hechicero te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de hechicero para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de hechicero, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de hechicero para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de hechicero.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de hechicero.

Nivel 1: Hechicería innata

Un suceso de tu pasado dejó una marca indeleble en ti, llenándote de magia latente. Como acción adicional, puedes desatar esa magia durante 1 minuto, durante el cual obtienes los siguientes beneficios:

- La CD de salvación de tus conjuros de hechicero aumenta en 1.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque de los conjuros de hechicero que lances.

Puedes usar este rasgo dos veces y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 2: Fuente de magia

Puedes acceder a una abundante fuente de magia que nace de tu interior. Esta fuente se representa mediante una serie de puntos de hechicería, que te permiten crear una gran variedad de efectos mágicos.

Posees 2 puntos de hechicería, pero obtendrás más conforme subas de nivel en esta clase, como se muestra en la columna "Puntos de hechicería" de la tabla "Rasgos de hechicero". No puedes tener más puntos de hechicería que la cantidad indicada en la tabla para tu nivel. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados tras finalizar un descanso largo.

Puedes emplear tus puntos de hechicería en las opciones presentadas a continuación y en otros rasgos que usan dichos puntos, como el de metamagia.

Convertir espacios de conjuro en puntos de hechicería. Puedes gastar un espacio de conjuro para obtener tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio (no requiere acción).

Crear espacios de conjuro. Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado aún en un espacio de conjuro. La tabla "Crear espacios de conjuro" indica el coste de crear un espacio de conjuro de un nivel determinado y el nivel mínimo de hechicero que debes tener para crear un espacio. Puedes crear espacios de conjuro de nivel 5 como máximo.

Cualquier espacio creado mediante este rasgo se desvanece tras finalizar un descanso largo.

Crear espacios de conjuro

Nivel del espacio de conjuro	Coste en puntos de hechicería	Nivel mínimo de hechicero
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Nivel 2: Metamagia

Como la magia fluye desde tu interior, puedes alterar tus conjuros y adaptarlos a conveniencia. Consigues dos de las opciones de metamagia de tu elección del apartado "Opciones de metamagia" que aparece más adelante en la descripción de esta clase. Usarás las opciones elegidas para modificar temporalmente los conjuros que lances. Para usar una, deberás gastar la cantidad de puntos de hechicería que cueste.

Solo puedes usar una opción de metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que se especifique otra cosa en las opciones.

Cada vez que subas un nivel de hechicero, puedes sustituir una de las opciones de metamagia por otra que no conozcas. Obtienes dos opciones más en el nivel 10 de hechicero y otras dos más en el nivel 17.

Nivel 3: Subclase de hechicero

Consigues una subclase de hechicero de tu elección. Las subclases de hechicería aberrante, hechicería de magia salvaje, hechicería dracónica y hechicería mecánica se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de hechicero. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de hechicero e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de hechicero.

Nivel 5: Recuperación mágica

Tras finalizar un descanso corto, puedes recuperar una cantidad de puntos de hechicería igual o inferior a la mitad de tu nivel de hechicero (redondeando hacia abajo). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 7: Encarnación mágica

Si no te quedan usos del rasgo Hechicería innata, puedes usarlo si gastas 2 puntos de hechicería cuando empleas la acción adicional para activarlo.

Además, mientras tengas activo el rasgo Hechicería innata, puedes usar hasta dos de tus opciones de metamagia en cada conjuro que lances.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del viaje dimensional.

Nivel 20: Apoteosis arcana

Mientras tengas activo el rasgo Hechicería innata, puedes usar una opción de metamagia en cada uno de tus turnos sin gastar puntos de hechicería.

Opciones de metamagia

Las siguientes opciones están disponibles para el rasgo de metamagia y se presentan en orden alfabético.

Conjuro acelerado

Coste: 2 puntos de hechicería

Cuando lanzas un conjuro con un tiempo de lanzamiento de una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para hacer que el tiempo de lanzamiento sea de una acción adicional a efectos de este lanzamiento. No puedes modificar un conjuro de esta forma si ya has lanzado un conjuro de nivel 1 o superior en el turno actual ni lanzar un conjuro de nivel 1 o superior este turno tras modificar un conjuro de esta forma.

Conjuro buscador

Coste: 1 punto de hechicería

Si realizas una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado.

Puedes usar Conjuro buscador aunque ya hayas empleado una opción diferente de metamagia durante el lanzamiento del conjuro.

Conjuro cuidadoso

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a realizar una tirada de salvación, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza completa del conjuro. Para ello, gasta 1 punto de hechicería y escoge hasta una cantidad de criaturas igual tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño del mismo al superar una tirada de salvación.

Conjuro distante

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que tenga como mínimo un alcance de 1,5 m, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar el alcance del conjuro. Como alternativa, cuando lanzas un conjuro que tenga un alcance de toque, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacer que su alcance sea de 9 m.

Conjuro extendido

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que tenga una duración de al menos 1 minuto, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar su duración, hasta un máximo de 24 horas.

Si el conjuro afectado requiere concentración, tienes ventaja en cualquier tirada de salvación que hagas para mantener la concentración.

Conjuro gemelo

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lances un conjuro, como *hechizar persona*, que puede lanzarse mediante un espacio de conjuro de niveles superiores para hacer objetivo a criaturas adicionales, puedes gastar 1 punto de hechicería para aumentar el nivel efectivo del conjuro en 1.

Conjuro intensificado

Coste: 2 puntos de hechicería

Cuando lanzas un conjuro que obliga como mínimo a una criatura a hacer una tirada de salvación, puedes gastar 2 puntos de hechicería para que uno de los objetivos del conjuro tenga desventaja en las tiradas de salvación que realice contra el conjuro.

Conjuro potenciado

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para repetir la tirada de, como mucho, tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo de un dado) y deberás usar los nuevos resultados.

Puedes usar Conjuro potenciado aunque ya hayas empleado una opción diferente de metamagia durante el lanzamiento del conjuro.

Conjuro sutil

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacerlo sin componentes verbales, somáticos ni materiales, salvo por componentes materiales que se consuman como parte del conjuro o que tengan un coste especificado en él.

Conjuro transmutado

Coste: 1 punto de hechicería

Cuando lances un conjuro que inflija un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno y veneno.

Lista de conjuros de hechicero

Esta sección presenta la lista de conjuros de hechicero. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de hechicero de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
Agarre electrizante	Evocación	—
Amistad	Encantamiento	C
Descarga de fuego	Evocación	—
Elementalismo	Transmutación	—
Estallido mágico	Evocación	—
Fragmento mental	Encantamiento	—
Guardia de cuchillas	Abjuración	C
Ilusión menor	Ilusionismo	—
Impacto certero	Adivinación	—
Luces danzantes	Ilusionismo	C
Luz	Evocación	—
Mano de mago	Conjuración	—
Mensaje	Transmutación	—
Prestidigitación	Transmutación	—
Rayo de escarcha	Evocación	—
Reparar	Transmutación	—
Rociada venenosa	Nigromancia	—
Salpicadura ácida	Evocación	—
Toque helado	Nigromancia	—
Tronar	Evocación	—

Conjuros de hechicero de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Armadura de mago	Abjuración	—
Caída de pluma	Transmutación	—
Cuchillo de hielo	Conjuración	—
Detectar magia	Adivinación	C, R
Disfrazarse	Ilusionismo	—
Dormir	Encantamiento	C
Entender idiomas	Adivinación	R
Escudo	Abjuración	—
Falsa vida	Nigromancia	—
Grasa	Conjuración	—
Hechizar persona	Encantamiento	—
Imagen silenciosa	Ilusionismo	C
Manos ardientes	Evocación	—
Nube de oscurecimiento	Conjuración	C
Ola atronadora	Evocación	—
Orbe cromático	Evocación	M
Proyectil mágico	Evocación	—
Rayo de hechicería	Evocación	C
Rayo nauseabundo	Nigromancia	—
Retirada expeditiva	Transmutación	C
Rociada de color	Ilusionismo	—
Salto	Transmutación	—

Conjuros de hechicero de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Abrir	Transmutación	—
Agrandar/reducir	Transmutación	C
Aliento de dragón	Transmutación	C
Alterar el propio aspecto	Transmutación	C
Arma mágica	Transmutación	—
Clavo mental	Adivinación	C
Contorno borroso	Ilusionismo	C
Corona de la locura	Encantamiento	C
Detectar pensamientos	Adivinación	C
Esfera de llamas	Evocación	C
Fuerza fantasmal	Ilusionismo	C
Hacer añicos	Evocación	—
Hoja de fuego	Evocación	C
Imagen múltiple	Ilusionismo	—
Inmovilizar persona	Encantamiento	C
Invisibilidad	Ilusionismo	C
Levitar	Transmutación	C
Nube de dagas	Conjuración	C
Oscuridad	Evocación	C
Paso brumoso	Conjuración	—
Potenciar característica	Transmutación	C
Ráfaga de viento	Evocación	C
Rayo abrasador	Evocación	—
Sordera/ceguera	Transmutación	—
Sugestión	Encantamiento	C
Telaraña	Conjuración	C
Trepar cual arácnido	Transmutación	C
Ver invisibilidad	Adivinación	—
Vigor arcano	Abjuración	—
Visión en la oscuridad	Transmutación	—

Conjuros de hechicero de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Acelerar	Transmutación	C
Bola de fuego	Evocación	—
Caminar sobre el agua	Transmutación	R
Clarividencia	Adivinación	C, M
Contrahechizo	Abjuración	—
Desplazamiento	Transmutación	—
Disipar magia	Abjuración	—
Don de lenguas	Adivinación	—
Forma gaseosa	Transmutación	C
Imagen mayor	Ilusionismo	C
Luz del día	Evocación	—
Nube apestosa	Conjuración	C

Conjuro	Escuela	Especial
Patrón hipnótico	Ilusionismo	C
Protección contra energía	Abjuración	C
Ralentizar	Transmutación	C
Relámpago	Evocación	—
Respirar bajo el agua	Transmutación	R
Terror	Ilusionismo	C
Toque vampírico	Nigromancia	C
Tormenta de aguanieve	Conjuración	C
Volar	Transmutación	C

Conjuros de hechicero de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Confusión	Encantamiento	C
Destierro	Abjuración	C
Dominar bestia	Encantamiento	C
Escudo de fuego	Evocación	—
Esfera vitriólica	Evocación	—
Hechizar monstruo	Encantamiento	—
Invisibilidad mejorada	Ilusionismo	C
Marchitar	Nigromancia	—
Muro de fuego	Evocación	C
Piel pétrea	Transmutación	C, M
Polimorfar	Transmutación	C
Puerta dimensional	Conjuración	—
Tormenta de hielo	Evocación	—

Conjuros de hechicero de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Animar objetos	Transmutación	C
Apariencia	Ilusionismo	—
Círculo de teletransportación	Conjuración	M
Cono de frío	Evocación	—
Creación	Ilusionismo	—
Dominar persona	Encantamiento	C
Estática sináptica	Encantamiento	—
Inmovilizar monstruo	Encantamiento	C
Mano de Bigby	Evocación	C
Muro de piedra	Evocación	C
Nube aniquiladora	Conjuración	C
Plaga de insectos	Conjuración	C
Telequinesis	Transmutación	C

Conjuros de hechicero de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Círculo de muerte	Nigromancia	M
De la carne a la piedra	Transmutación	C
Desintegrar	Transmutación	—
Esfera congelante de Otiluke	Evocación	—
Globo de invulnerabilidad	Abjuración	C
Mal de ojo	Nigromancia	C
Mover la tierra	Transmutación	C
Puerta arcana	Conjuración	C
Rayo solar	Evocación	C
Relámpago en cadena	Evocación	—
Sugestión en masa	Encantamiento	—
Visión veraz	Adivinación	M

Conjuros de hechicero de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Bola de fuego de explosión retardada	Evocación	C
Dedo de la muerte	Nigromancia	—
Desplazamiento entre planos	Conjuración	M
Excursión etérea	Conjuración	—
Invertir la gravedad	Transmutación	C
Rociada prismática	Evocación	—
Teletransporte	Conjuración	—
Tormenta de fuego	Evocación	—

Conjuros de hechicero de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Dominar monstruo	Encantamiento	C
Explosión solar	Evocación	—
Nube incendiaria	Conjuración	C
Palabra de poder: aturdir	Encantamiento	—
Semiplano	Conjuración	—
Terremoto	Transmutación	C

Conjuros de hechicero de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Deseo	Conjuración	—
Palabra de poder: matar	Encantamiento	—
Parar el tiempo	Transmutación	—
Portal	Conjuración	C, M
Tormenta de meteoritos	Evocación	—

Subclases de hechicero

Una subclase de hechicero es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de hechicero, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases de hechicería aberrante, hechicería de magia salvaje, hechicería dracónica y hechicería mecánica.

Hechicería aberrante

Emplea un poder psiónico antinatural.

Una influencia alienígena ha atrapado tu mente entre sus zarcillos, otorgándote poder psiónico. Ahora puedes tocar otras mentes con ese poder y alterar el mundo que te rodea. ¿Conseguirás que este poder brille como una baliza de esperanza que marque el camino a los demás? ¿O sembrarás el terror entre quienes sientan la puñalada de tu mente?

Quizá un viento psíquico del Plano Astral te insufló energía psiónica o sufriste una exposición a la influencia distorsionadora del Reino Lejano. Otra opción es que te implantaran un renacuajo de azotamentes, pero la ceremorfosis nunca llegó a completarse y ahora su poder psiónico es tuyo. Sea cual sea el origen de este poder, tu mente arde con él.

Nivel 3: Conjuros psiónicos

Cuando alcances un nivel de hechicero especificado en la tabla "Conjuros psiónicos", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros psiónicos

Nivel de hechicero	Conjuros
3	*Brazos de Hadar, calmar emociones, detectar pensamientos, fragmento mental, susurros discordantes*
5	*Hambre de Hadar, recado*
7	*Invocar aberración, tentáculos negros de Evard*
9	*Enlace telepático de Rary, telequinesis*

Nivel 3: Habla telepática

Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. La criatura elegida y tú podréis comunicaros telepáticamente mientras estéis a una distancia máxima igual a 1,5 km × tu modificador por Carisma (mínimo de 1,5 km). Para entenderos, debéis emplear mentalmente un idioma que ambos conozcáis.

La conexión telepática dura un número de minutos igual a tu nivel de hechicero. Terminará antes de tiempo si usas esta capacidad para establecer una conexión con otra criatura.

Subclase de hechicería aberrante

Nivel 6: Defensas psíquicas

Tienes resistencia al daño psíquico y ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin a los estados de asustado o hechizado.

Nivel 6: Hechicería psiónica

Cuando lanzas cualquier conjuro de nivel 1 o superior de tu rasgo Conjuros psiónicos, puedes hacerlo gastando un espacio de conjuro de la forma normal o gastando una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel del conjuro. Si lanzas el conjuro usando puntos de hechicería, no requerirá componentes verbales ni somáticos, ni tampoco componentes materiales, a menos que se consuman como parte del conjuro o que tengan un coste especificado en él.

Nivel 14: Revelación en carne

Puedes desatar la aberrante verdad que se esconde en tu interior. Como acción adicional, puedes gastar 1 o más puntos de hechicería para alterar mágicamente tu cuerpo durante 10 minutos. Por cada punto de hechicería que gastes, obtienes uno de los siguientes beneficios, a tu elección, y sus efectos duran hasta que la alteración finalice.

Adaptación acuática. Obtienes una velocidad nadando igual al doble de tu velocidad y puedes respirar bajo el agua. Te crecen branquias en el cuello o se te despliegan tras las orejas, y te salen membranas entre los dedos o te brotan cilios que se retuercen.

Movimiento anélido. Tu cuerpo, junto con cualquier equipo que vistas o lleves contigo, se vuelve baboso y maleable. Puedes colarte por cualquier espacio hasta de 2,5 cm de ancho y puedes gastar 1,5 m de movimiento para escapar de limitaciones no mágicas o del estado de agarrado.

Ver lo invisible. Puedes ver a cualquier criatura invisible que esté a 18 m o menos de ti que no esté tras una cobertura completa. Además, tus ojos se vuelven negros o se convierten en zarcillos sensoriales serpenteantes.

Vuelo brillante. Obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad y puedes levitar. Cuando vuelas, tu piel resplandece recubierta de mucosa o luz espectral.

Nivel 18: Implosión deformadora

Puedes desencadenar una anomalía que distorsiona el espacio. Como acción de magia, te teletransportas a un espacio sin ocupar que puedas ver a 36 m o menos de ti. Inmediatamente después de que desaparezcas, cada criatura que esté a 9 m o menos del espacio que hayas abandonado deberá realizar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, recibirá 3d10 de daño de fuerza y será arrastrada directamente al espacio que hayas abandonado, acabando en un espacio sin ocupar lo más cercano posible a tu espacio anterior. Si la supera, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería (no requiere acción) para restablecer su uso.

Hechicería de magia salvaje

Desata una magia caótica.

Tu magia innata proviene de las fuerzas del caos que subyacen en el orden de la creación. Es posible que tú o un antepasado hayáis estado expuestos a magia en bruto, quizá a través de un portal interplanar que llevaba a Limbo o los Planos Elementales. A lo mejor te bendijo un ser feérico o te marcó un demonio, o puede que tu magia se deba a un suceso casual, sin motivo aparente. Sea cual sea su origen, la magia bulle en tu interior, esperando la oportunidad de manifestarse.

Nivel 3: Mareas del caos

Puedes manipular el propio caos para otorgarte ventaja en una prueba con d20 antes de que tires el dado. Una vez que lo hagas, deberás lanzar un conjuro de hechicero con un espacio de conjuro o finalizar un descanso largo para poder usar este rasgo de nuevo.

Si lanzas un conjuro de hechicero usando un espacio de conjuro antes de finalizar un descanso largo, tira automáticamente en la tabla "Sobrecarga de magia salvaje".

Nivel 3: Sobrecarga de magia salvaje

Tu lanzamiento de conjuros puede desencadenar sobrecargas de magia descontrolada. Una vez por turno, puedes tirar 1d20 nada más lanzar un conjuro de hechicero con un espacio de conjuro. Si sacas un 20, tira en la tabla "Sobrecarga de magia salvaje" para crear un efecto mágico.

Si el efecto mágico es un conjuro, este será demasiado salvaje para verse afectado por tu metamagia.

Nivel 6: Doblegar la suerte

Tienes la capacidad de retorcer el destino con tu magia salvaje. Inmediatamente después de que otra criatura que puedas ver tire para una prueba con d20, puedes usar una reacción y gastar 1 punto de hechicería para tirar 1d4 y aplicar el resultado como bonificador o penalizador (tú eliges) a ese d20.

Nivel 14: Caos controlado

Adquieres un ápice de control sobre las sobrecargas de tu magia salvaje. Siempre que tires en la tabla "Sobrecarga de magia salvaje", puedes lanzar dos veces y usar el resultado que quieras.

Nivel 18: Sobrecarga domada

Inmediatamente después de lanzar un conjuro de hechicero con un espacio de conjuro, puedes crear un efecto de tu elección de la tabla "Sobrecarga de magia salvaje" en lugar de tirar en la tabla. Puedes elegir cualquier efecto de la tabla excepto la última fila, y si el efecto elegido implica una tirada, debes hacerla.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Sobrecarga de magia salvaje

1d100	Efecto
01–04	Tira en esta tabla al principio de cada uno de tus turnos durante el próximo minuto, ignorando este resultado en esas tiradas.
05–08	Una criatura amistosa contigo aparecerá en un espacio sin ocupar aleatorio a 18 m o menos de ti. La criatura está bajo el control de tu DM y desaparecerá 1 minuto después. Tira 1d4 para determinar la criatura: si el resultado es **1**, aparecerá un **modron duodron**; si es **2**, aparecerá un **flumph**; si es **3**, aparecerá un **modron monodron**; si es **4**, aparecerá un **unicornio**. Consulta el *Manual de monstruos* para conocer el perfil de la criatura.
09–12	Durante el próximo minuto, recuperas 5 puntos de golpe al principio de cada uno de tus turnos.
13–16	Las criaturas tienen desventaja en las tiradas de salvación contra el siguiente conjuro que lances durante el próximo minuto y que implique hacer tiradas de salvación.
17–20	Sufres un efecto que dura 1 minuto salvo que la descripción indique algo diferente. Tira 1d8 para determinar el efecto: si el resultado es **1**, te rodea una débil música etérea que solo tú y las criaturas a 1,5 m o menos de ti podéis oír; si es **2**, tu tamaño aumenta en una categoría; si es **3**, te crece una larga barba de plumas que permanece hasta que estornudas, momento en el cual las plumas salen despedidas de tu rostro y se desvanecen; si es **4**, deberás gritar siempre que hables; si es **5**, unas mariposas ilusorias revolotean a 3 m o menos de ti; si es **6**, te aparece un ojo en la frente, lo que te dará ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción); si es **7**, te saldrán burbujas rosas flotando de la boca al hablar; si es **8**, tu piel se volverá de un brillante color azul durante 24 horas o hasta que se le ponga fin al efecto con un conjuro *levantar maldición*.
21–24	Durante el próximo minuto, todos tus conjuros con un tiempo de lanzamiento de una acción poseen un tiempo de lanzamiento de una acción adicional.
25–28	Te teletransportas al Plano Astral hasta el final de tu siguiente turno. A continuación, vuelves al espacio que ocupabas antes o al más cercano sin ocupar si ese espacio ya está ocupado.
29–32	La siguiente vez que lances un conjuro que cause daño durante el próximo minuto, no tiras los dados de daño del conjuro. En su lugar, usa el número más alto posible para cada dado de daño.
33–36	Tienes resistencia a todo el daño durante el próximo minuto.

Subclase de hechicería de magia salvaje

1d100	Efecto
37–40	Te transformas en una planta en una maceta hasta el principio de tu siguiente turno. Mientras seas una planta, tendrás el estado de incapacitado y serás vulnerable a todo el daño. Si tus puntos de golpe se reducen a 0, se romperá la maceta y volverás a tu forma anterior.
41–44	Durante el próximo minuto, puedes teletransportarte hasta 6 m como acción adicional durante cada uno de tus turnos.
45–48	Tú y hasta tres criaturas que elijas a 9 m o menos de ti tenéis el estado de invisibles durante 1 minuto. Esta invisibilidad terminará inmediatamente después de que una criatura realice una tirada de ataque, cause daño o lance un conjuro.

1d100	Efecto
49–52	Un escudo espectral levita cerca de ti durante el próximo minuto, lo que te otorga un bonificador de +2 a la CA e inmunidad a *proyectil mágico*.
53–56	Puedes realizar una acción extra durante este turno.
57–60	Lanzas un conjuro aleatorio. Si normalmente requiere concentración, no la necesitará en este caso; el conjuro se mantiene toda su duración. Tira 1d10 para determinar el conjuro: si el resultado es **1**, lanzas *bola de fuego*; si es **2**, *confusión*; si es **3**, *grasa*; si es **4**, *imagen múltiple*; si es **5**, *levitar* (sobre ti); si es **6**, *nube de oscurecimiento*; si es **7**, *polimorfar* (sobre ti), y si fallas la tirada de salvación, te conviertes en una **cabra** (consulta el apéndice B); si es **8**, *proyectil mágico* (como conjuro de nivel 5); si es **9**, *ver invisibilidad*; si es **10**, *volar* (sobre una criatura aleatoria que esté a 18 m o menos de ti).

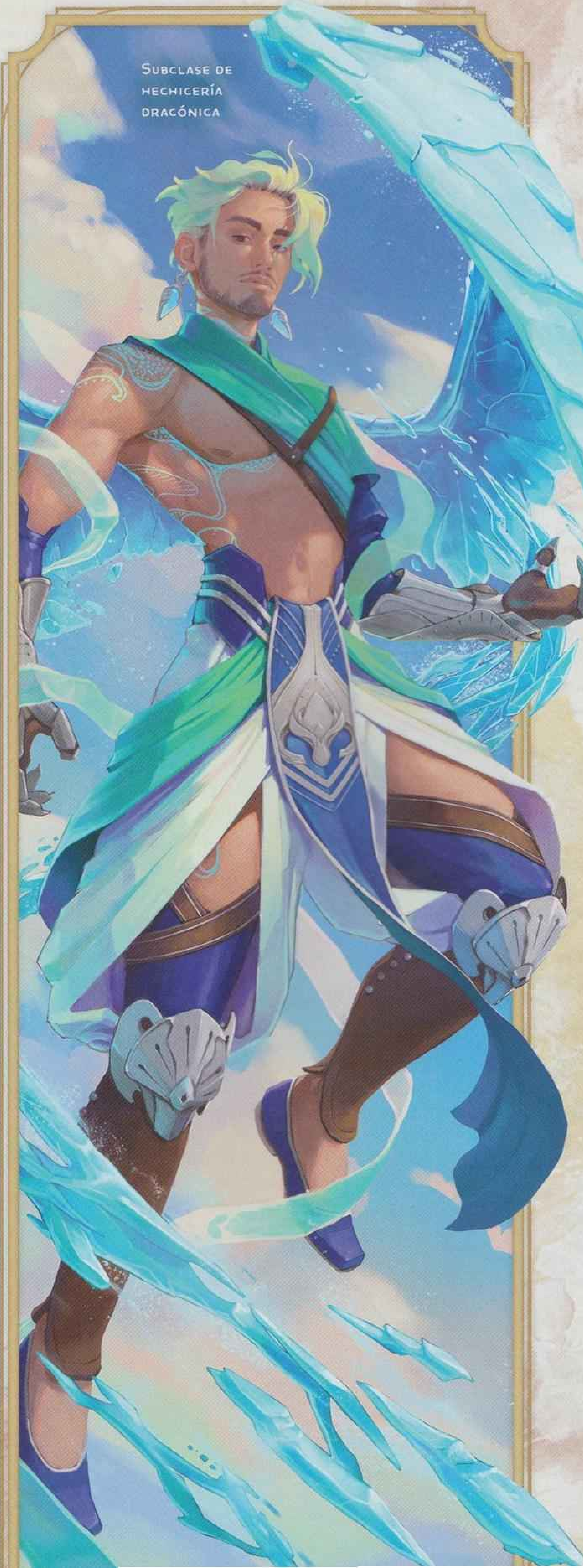
La hechicera Delina manipula la magia salvaje para crear maravillas impredecibles.

1d100	Efecto
61–64	Durante el próximo minuto, cualquier objeto no mágico inflamable que toques y no esté llevando o vistiendo otra criatura se prenderá fuego, sufrirá 1d4 de daño de fuego y arderá.
65–68	Si mueres durante la próxima hora, volverás inmediatamente a la vida como si te hubieran lanzado el conjuro *reencarnar*.
69–72	Tienes el estado de asustado hasta el final de tu siguiente turno. Tu DM establece el motivo del miedo.
73–76	Te teletransportas hasta 18 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.
77–80	Una criatura aleatoria a 18 m o menos de ti tendrá el estado de envenenada durante 1d4 horas.
81–84	Durante el próximo minuto, emites una luz brillante en un radio de 9 m. Cualquier criatura que acabe su turno a 1,5 m o menos de ti tendrá el estado de cegada hasta el final de su siguiente turno.
85–88	Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver a 9 m o menos de ti sufren 1d10 de daño necrótico. Recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al daño necrótico causado.
89–92	Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver a 9 m o menos de ti sufren 4d10 de daño de relámpago.
93–96	Tú y todas las criaturas que estén a 9 m o menos de ti tenéis vulnerabilidad al daño perforante durante el próximo minuto.
97–00	Tira 1d6. Si el resultado es **1**, recuperas 2d10 puntos de golpe; si es **2**, un aliado de tu elección a 90 m o menos de ti recupera 2d10 puntos de golpe; si es **3**, recuperas tu espacio de conjuro de menor nivel; si es **4**, un aliado de tu elección a 90 m o menos de ti recupera su espacio de conjuro de menor nivel; si es **5**, recuperas todos los puntos de hechicería; si es **6**, se aplican a la vez todos los efectos de la fila 17–20.

Hechicería dracónica

Exhala la magia de los dragones.

Tu magia innata proviene de un regalo dracónico. Tal vez un dragón anciano a punto de morir te transfiriera parte de su poder mágico a ti o a un antepasado tuyo. Puede que hayas absorbido magia de un lugar impregnado con poder dracónico, manipulado un tesoro de un dragón impregnado de su poder o quizá uno de tus antecesores fuera un dragón.



Nivel 3: Conjuros dracónicos
Cuando alcances un nivel de hechicero especificado en la tabla "Conjuros dracónicos", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros dracónicos

Nivel de hechicero	Conjuros
3	*Aliento de dragón, alterar el propio aspecto, orbe cromático, orden imperiosa*
5	*Terror, volar*
7	*Hechizar monstruo, ojo arcano*
9	*Conocer las leyendas, invocar dragón*

Nivel 3: Resistencia dracónica
La magia de tu cuerpo manifiesta tu don dracónico de forma física. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 3 y en 1 más por cada nivel de hechicero que subas en el futuro.

Además, partes de tu cuerpo se cubren de escamas similares a las de los dragones. Mientras no lleves armadura, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Carisma.

Nivel 6: Afinidad elemental
Tu magia dracónica tiene afinidad con un tipo de daño asociado a los dragones. Elige uno de estos tipos: ácido, frío, fuego, relámpago o veneno.

Tienes resistencia a ese tipo de daño. Además, cuando lances un conjuro que inflija daño de ese tipo, puedes sumar tu modificador por Carisma a una tirada de daño del conjuro.

Nivel 14: Alas de dragón
Como acción adicional, puedes hacer que te crezcan alas dracónicas de la espalda. Las alas permanecen 1 hora o hasta que las hagas desaparecer (no requiere acción). Mientras dure el efecto, tienes una velocidad volando de 18 m.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 3 puntos de hechicería (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 18: Compañero dragón
Puedes lanzar *invocar dragón* sin ningún componente material. También puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo.

Cuando empieces a lanzar el conjuro, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del conjuro es de 1 minuto para ese lanzamiento.

Hechicería mecánica
Canaliza las fuerzas cósmicas del orden.

La fuerza cósmica del orden te ha imbuido de magia. Ese poder surge de Mechanus o de un reino similar, un plano de existencia modelado enteramente por la eficacia de la mecánica de un reloj. O tú o alguien de tu linaje habéis debido enredaros en las maquinaciones de los modrons, los organizados seres que habitan Mechanus. Incluso es posible que un antepasado tuyo participase en la Gran Marcha Modron. Sea cual sea su origen en tu caso, el poder del orden puede parecerle extraño a otros, pero, para ti, forma parte de un inmenso y glorioso sistema.

Nivel 3: Conjuros mecánicos
Cuando alcances un nivel de hechicero especificado en la tabla "Conjuros mecánicos", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros mecánicos

Nivel de hechicero	Conjuros
3	*Alarma, auxilio, protección contra el bien y el mal, restablecimiento menor*
5	*Disipar magia, protección contra energía*
7	*Invocar autómata, libertad de movimiento*
9	*Muro de fuerza, restablecimiento mayor*

Además, consulta la tabla "Manifestaciones del orden" y elige o determina al azar el modo en que quieres que se manifieste tu conexión con el orden mientras lanzas cualquiera de tus conjuros de hechicero.

Manifestaciones del orden

1d6	Manifestación
1	Unos engranajes espectrales levitan tras de ti.
2	Las manecillas de un reloj giran en tus ojos.
3	Tu piel resplandece con un brillo metálico.
4	Objetos geométricos y ecuaciones flotantes recubren tu cuerpo.
5	Tu canalizador mágico adopta temporalmente la forma de un mecanismo de relojería Diminuto.
6	Tanto tú como aquellos afectados por tu magia podéis escuchar el tictac de los engranajes o el timbre de un reloj.

Nivel 3: Restablecer equilibrio

Tu conexión con el plano del orden absoluto te permite ecualizar momentos caóticos. Cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti esté a punto de tirar un d20 con ventaja o desventaja, puedes usar una reacción para impedir que la tirada tenga ventaja y desventaja.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 6: Bastión de la ley

Puedes acceder a la gran ecuación de la existencia para imbuir a una criatura de un escudo resplandeciente de orden. Como acción de magia, puedes gastar de 1 a 5 puntos de hechicería para crear una protección mágica a tu alrededor o alrededor de otra criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. Esta protección está representada por un número de d8 igual a la cantidad de puntos de hechicería gastados para crearla. Si la criatura protegida recibe daño, puede gastar varios de esos dados, tirarlos y restar el resultado al daño recibido.

La protección durará hasta que finalices un descanso largo o hasta que vuelvas a usar este rasgo.

Nivel 14: Trance de orden

Obtienes la capacidad de alinear tu consciencia con los infinitos cálculos de Mechanus. Como acción adicional, puedes entrar en este estado durante 1 minuto. Mientras dure, las tiradas de ataque contra ti no podrán tener ventaja y siempre que realices una prueba con d20, podrás sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 18: Cabalgata mecánica

Invocas espíritus del orden temporalmente para acabar con el desorden que te rodea. Como acción de magia, invocas los espíritus en un cubo de 9 m de lado que se origina en ti. Los espíritus tienen aspecto de modrons o de otros autómatas de tu elección. Los espíritus son intangibles e invulnerables y crean los efectos indicados a continuación dentro del cubo antes de desvanecerse. Cuando uses esta acción, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes 7 puntos de hechicería (no requiere acción) para restablecer su uso.

Curar. Los espíritus permiten recuperar hasta 100 puntos de golpe, repartidos como tú elijas entre una cantidad de criaturas de tu elección que estén en el cubo.

Reparar. Todos los objetos dañados que estén por completo en el cubo se reparan al instante.

Disipar. Se acaban todos los conjuros de nivel 6 o inferior sobre criaturas u objetos de tu elección que estén en el cubo.

Subclase de hechicería mecánica

MAGO

Estudiosos usuarios de magia con poder arcano

Atributos básicos de mago

Característica principal	Inteligencia
Dado de puntos de golpe	1d6 por nivel de mago
Competencias en tiradas de salvación	Inteligencia y Sabiduría
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Perspicacia o Religión
Competencias con armas	Amas sencillas
Entrenamiento con armaduras	Ninguna
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) 2 dagas, canalizador arcano (bastón), libro de conjuros, paquete de erudito, túnica y 5 po, o (B) 55 po

Los magos se definen por su estudio exhaustivo de los mecanismos de la magia. Lanzan conjuros de fuego explosivo, relámpagos súbitos, engaños sutiles y transformaciones espectaculares. Su magia invoca monstruos de otros planos de existencia, vislumbra el futuro o crea barreras protectoras. Sus conjuros más poderosos pueden transformar una sustancia en otra, hacen caer meteoritos del cielo o abren portales a otros mundos.

La mayoría de magos comparten un enfoque académico por la magia y se dedican a comprobar sus fundamentos teóricos, en especial la clasificación de los conjuros en escuelas mágicas. Algunos magos de renombre como Bigby, Tasha, Mordenkainen y Yolande se han consagrado a sus estudios para crear conjuros icónicos que ahora se emplean por todo el multiverso.

Lo más cerca que un mago puede estar de una vida corriente es trabajando como erudito o profesor. Otros ofrecen sus servicios como consejeros, sirven en fuerzas militares o se dedican al crimen o a subyugar a los demás.

Sin embargo, la atracción del conocimiento tienta incluso a los magos menos aventureros a abandonar la seguridad de sus bibliotecas y laboratorios para internarse en ruinas desmoronadas y ciudades perdidas. La mayoría de los magos creen que sus homólogos de civilizaciones antiguas conocían grandes secretos mágicos, perdidos con el paso de los siglos. Descubrir esos misterios podría abrir el camino a un poder mayor al de cualquier magia disponible en el presente.

Convertirse en mago

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de mago".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de mago, que se muestran en la tabla "Rasgos de mago".

Como personaje multiclase

- Obtienes el dado de puntos de golpe de la tabla "Atributos básicos de mago".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de mago, que se muestran en la tabla "Rasgos de mago". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de mago

Como mago, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de mago especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de mago".

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Como estudiante de magia arcana que eres, has aprendido a lanzar conjuros. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de mago, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de mago de la descripción de la clase.

Trucos. Conoces tres trucos de mago de tu elección. Se recomiendan *luz, mano de mago* y *rayo de escarcha.* Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir uno de tus trucos de este rasgo por otro truco de mago de tu elección.

Cuando alcanzas los niveles 4 y 10 de mago, aprendes otro truco de mago de tu elección, como se muestra en la columna "Trucos" de la tabla "Rasgos de mago".

Libro de conjuros. Tu aprendizaje de mago culminó con la creación de un libro único: tu libro de conjuros. Es un objeto Diminuto que pesa 1,5 kg, contiene 100 páginas y solo podéis leerlo tú o alguien que lance *identificar.* Tú decides la apariencia y los materiales del libro; por ejemplo, puede ser un volumen con los cantos cubiertos de pan de oro o páginas de vitela cosidas con bramante.

El libro contiene los conjuros de nivel 1 y superiores que conoces. Empiezas con seis conjuros de mago de nivel 1 de tu elección. Se recomiendan *armadura de mago, caída de pluma, detectar magia, dormir, ola atronadora* y *proyectil mágico.*

Siempre que subas un nivel de mago después del 1, añade dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro, como se indica en la tabla "Rasgos de mago". Los conjuros son el resultado de la investigación arcana que llevas a cabo de forma habitual.

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de mago" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para ello, elige cuatro conjuros de tu libro de conjuros. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Rasgos de mago

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Trucos	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Adepto en rituales, Recuperación arcana	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Académico	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Subclase de mago	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Memorizar conjuro	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Rasgo de subclase	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Rasgo de subclase	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Mejora de característica	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Rasgo de subclase	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Mejora de característica	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maestría sobre conjuros	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Don épico	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Conjuros característicos	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de mago, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de mago". Cuando ese número aumente, elige conjuros de mago adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres une mague de nivel 3, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de nivel 1 o 2 de tu libro de conjuros.

Si otro rasgo de mago te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de mago para ti.

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los conjuros que tienes preparados sustituyendo los que quieras por otros de tu libro de conjuros.

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de mago.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano o tu libro de conjuros como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

Nivel 1: Adepto en rituales

Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como "ritual". No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.

Nivel 1: Recuperación arcana

Puedes recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuro gastados y recuperarlos. La suma de niveles de estos espacios de conjuro debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y ninguno de los espacios puede ser de nivel 6 o más. Por ejemplo, si eres une mague de nivel 4, podrás recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuro, ya sea un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de nivel 1.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 2: Académico

Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.

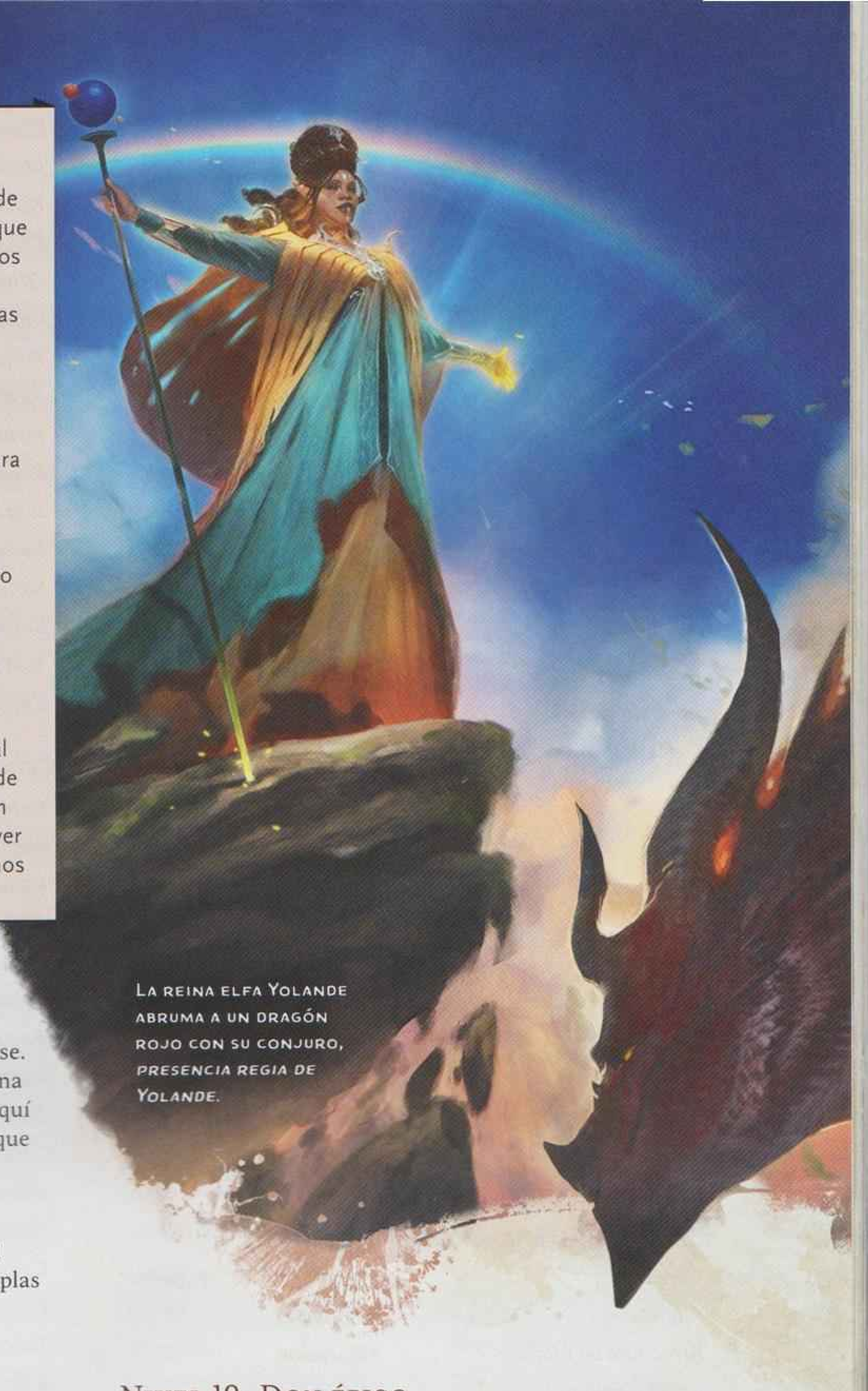
Ampliar y sustituir un libro de conjuros

Los conjuros que añades a tu libro conforme subes de nivel reflejan tu continua investigación mágica, aunque puede que en tus aventuras encuentres otros conjuros que añadir al libro. Por ejemplo, quizá descubras un conjuro de mago en un *pergamino de conjuro* y quieras copiarlo.

Copiar un conjuro en tu libro. Cuando encuentres un conjuro de mago de nivel 1 o superior, podrás añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel que puedas preparar y dispones del tiempo suficiente para copiarlo. La transcripción exige 2 horas y 50 po por cada nivel del conjuro. Después, podrás preparar el conjuro como cualquier otro de tu libro.

Copiar el libro. Puedes copiar un conjuro de tu libro de conjuros en otro libro. Este proceso es el mismo que cuando copias un conjuro en tu libro, pero más rápido, pues ya sabes cómo lanzarlo. Solo necesitas dedicar 1 hora e invertir 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

Si perdieras tu libro de conjuros, podrías recurrir al mismo procedimiento para transcribir los conjuros de mago que tengas preparados en ese momento en un nuevo libro. Para seguir llenándolo, tendrás que volver a encontrar conjuros nuevos. Por este motivo, muchos magos tienen un libro de conjuros de reserva.



La reina elfa Yolande abruma a un dragón rojo con su conjuro, *presencia regia de Yolande*.

Nivel 3: Subclase de mago

Consigues una subclase de mago de tu elección. Las subclases de abjurador, adivino, evocador e ilusionista se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de mago. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de mago e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de mago.

Nivel 5: Memorizar conjuro

Tras finalizar un descanso corto, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir un conjuro de mago de nivel 1 o superior que tengas preparado con tu rasgo Lanzamiento de conjuros por otro de nivel 1 o superior del libro.

Nivel 18: Maestría sobre conjuros

Has alcanzado tal maestría sobre ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Elige un conjuro de nivel 1 y otro de nivel 2 de tu libro de conjuros con un tiempo de lanzamiento de una acción. Siempre tienes esos conjuros preparados y puedes lanzarlos a su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuro. Para lanzar cualquiera de ellos a un nivel superior, deberás gastar un espacio de conjuro.

Tras finalizar un descanso largo, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir uno de los conjuros por otro del libro del mismo nivel que cumpla los requisitos.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del recuerdo de conjuros.

Nivel 20: Conjuros característicos

Escoge dos conjuros de nivel 3 que figuren en tu libro de conjuros como conjuros característicos. Siempre tienes esos conjuros preparados y puedes lanzar cada uno de ellos una vez a nivel 3 sin gastar un espacio de conjuro. Una vez que los lances, no podrás volver a hacerlo de este modo hasta que finalices un descanso corto o largo. Para lanzar cualquiera de ellos a un nivel superior, deberás gastar un espacio de conjuro.

Lista de conjuros de mago

Esta sección presenta la lista de conjuros de mago. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Trucos (conjuros de mago de nivel 0)

Conjuro	Escuela	Especial
Agarre electrizante	Evocación	—
Amistad	Encantamiento	C
Descarga de fuego	Evocación	—
Elementalismo	Transmutación	—
Fragmento mental	Encantamiento	—
Guardia de cuchillas	Abjuración	C
Ilusión menor	Ilusionismo	—
Impacto certero	Adivinación	—
Luces danzantes	Ilusionismo	C
Luz	Evocación	—
Mano de mago	Conjuración	—
Mensaje	Transmutación	—
Prestidigitación	Transmutación	—
Rayo de escarcha	Evocación	—
Reparar	Transmutación	—
Rociada venenosa	Nigromancia	—
Salpicadura ácida	Evocación	—
Tañido por los muertos	Nigromancia	—
Toque helado	Nigromancia	—
Tronar	Evocación	—

Conjuros de mago de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Alarma	Abjuración	R
Armadura de mago	Abjuración	—
Caída de pluma	Transmutación	—
Cuchillo de hielo	Conjuración	—
Detectar magia	Adivinación	C, R
Disco flotante de Tenser	Conjuración	R
Disfrazarse	Ilusionismo	—
Dormir	Encantamiento	C
Encontrar familiar	Conjuración	R, M
Entender idiomas	Adivinación	R
Escudo	Abjuración	—
Falsa vida	Nigromancia	—
Grasa	Conjuración	—
Hechizar persona	Encantamiento	—
Identificar	Adivinación	R, M
Imagen silenciosa	Ilusionismo	C
Manos ardientes	Evocación	—
Nube de oscurecimiento	Conjuración	C
Ola atronadora	Evocación	—
Orbe cromático	Evocación	M
Protección contra el bien y el mal	Abjuración	C, M
Proyectil mágico	Evocación	—
Rayo de hechicería	Evocación	C
Rayo nauseabundo	Nigromancia	—
Retirada expeditiva	Transmutación	C
Risa horrible de Tasha	Encantamiento	C
Rociada de color	Ilusionismo	—
Salto	Transmutación	—
Sirviente invisible	Conjuración	R
Texto ilusorio	Ilusionismo	R, M
Zancada prodigiosa	Transmutación	—

Conjuros de mago de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Abrir	Transmutación	—
Agrandar/reducir	Transmutación	C
Aliento de dragón	Transmutación	C
Alterar el propio aspecto	Transmutación	C
Arma mágica	Transmutación	—
Augurio	Adivinación	R, M
Aura mágica de Nystul	Ilusionismo	—
Boca mágica	Ilusionismo	R, M
Cerradura arcana	Abjuración	M
Clavo mental	Adivinación	C
Contorno borroso	Ilusionismo	C
Corona de la locura	Encantamiento	C
Detectar pensamientos	Adivinación	C
Dulce descanso	Nigromancia	R, M
Esfera de llamas	Evocación	C
Flecha ácida de Melf	Evocación	—
Fuerza fantasmal	Ilusionismo	C
Hacer añicos	Evocación	—
Imagen múltiple	Ilusionismo	—
Inmovilizar persona	Encantamiento	C
Invisibilidad	Ilusionismo	C
Levitar	Transmutación	C
Llama permanente	Evocación	M
Localizar objeto	Adivinación	C
Nube de dagas	Conjuración	C
Oscuridad	Evocación	C
Paso brumoso	Conjuración	—
Potenciar característica	Transmutación	C

Conjuro	Escuela	Especial
Ráfaga de viento	Evocación	C
Rayo abrasador	Evocación	—
Rayo debilitador	Nigromancia	C
Sordera/ceguera	Transmutación	—
Sugestión	Encantamiento	C
Telaraña	Conjuración	C
Trepar cual arácnido	Transmutación	C
Truco de la cuerda	Transmutación	—
Ver invisibilidad	Adivinación	—
Vigor arcano	Abjuración	—
Visión en la oscuridad	Transmutación	—

Conjuros de mago de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Acelerar	Transmutación	C
Animar a los muertos	Nigromancia	—
Bola de fuego	Evocación	—
Círculo mágico	Abjuración	M
Clarividencia	Adivinación	C, M
Contrahechizo	Abjuración	—
Corcel fantasma	Ilusionismo	R
Desplazamiento	Transmutación	—
Disipar magia	Abjuración	—
Don de lenguas	Adivinación	—
Fingir muerte	Nigromancia	R
Forma gaseosa	Transmutación	C
Glifo custodio	Abjuración	M
Hablar con los muertos	Nigromancia	—
Imagen mayor	Ilusionismo	C
Imponer maldición	Nigromancia	C
Indetectable	Abjuración	M
Invocar feérico	Conjuración	C, M
Invocar muerto viviente	Nigromancia	C, M
Levantar maldición	Abjuración	—
Nube apestosa	Conjuración	C

Conjuro	Escuela	Especial
Patrón hipnótico	Ilusionismo	C
Pequeña choza de Leomund	Evocación	R
Protección contra energía	Abjuración	C
Ralentizar	Transmutación	C
Recado	Adivinación	—
Relámpago	Evocación	—
Respirar bajo el agua	Transmutación	R
Terror	Ilusionismo	C
Toque vampírico	Nigromancia	C
Tormenta de aguanieve	Conjuración	C
Volar	Transmutación	C

Conjuros de mago de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Adivinación	Adivinación	R, M
Asesino fantasmal	Ilusionismo	C
Cofre oculto de Leomund	Conjuración	M
Confusión	Encantamiento	C
Conjurar elementales menores	Conjuración	C
Controlar agua	Transmutación	C
Destierro	Abjuración	C
Escudo de fuego	Evocación	—
Esfera elástica de Otiluke	Abjuración	C
Esfera vitriólica	Evocación	—
Fabricar	Transmutación	—
Hechizar monstruo	Encantamiento	—
Invisibilidad mejorada	Ilusionismo	C
Invocar aberración	Conjuración	C, M
Invocar autómata	Conjuración	C, M
Invocar elemental	Conjuración	C, M
Localizar criatura	Adivinación	C
Marchitar	Nigromancia	—
Mastín fiel de Mordenkainen	Conjuración	—
Moldear la piedra	Transmutación	—
Muro de fuego	Evocación	C

Conjuro	Escuela	Especial
Ojo arcano	Adivinación	C
Piel pétrea	Transmutación	C, M
Polimorfar	Transmutación	C
Puerta dimensional	Conjuración	—
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen	Abjuración	—
Tentáculos negros de Evard	Conjuración	C
Terreno alucinatorio	Ilusionismo	—
Tormenta de hielo	Evocación	—

Conjuros de mago de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Alterar los recuerdos	Encantamiento	C
Animar objetos	Transmutación	C
Apariencia	Ilusionismo	—
Atadura planar	Abjuración	M
Círculo de poder	Abjuración	C
Círculo de teletransportación	Conjuración	M
Conjurar elemental	Conjuración	C
Cono de frío	Evocación	—
Conocer las leyendas	Adivinación	M
Contactar con otro plano	Adivinación	R
Creación	Ilusionismo	—
Dominar persona	Encantamiento	C
Engañar	Ilusionismo	C
Enlace telepático de Rary	Adivinación	R
Ensueño	Ilusionismo	—
Escudriñar	Adivinación	C, M
Estática sináptica	Encantamiento	—
Geas	Encantamiento	—
Golpe de viento acerado	Conjuración	M
Inmovilizar monstruo	Encantamiento	C
Invocar dragón	Conjuración	C, M
Mano de Bigby	Evocación	C
Muro de fuerza	Evocación	C
Muro de piedra	Evocación	C
Nube aniquiladora	Conjuración	C
Pasamuros	Transmutación	—
Presencia regia de Yolande	Encantamiento	C
Telequinesis	Transmutación	C
Tormenta resplandeciente de Jallarzi	Evocación	C

Conjuros de mago de nivel 6

Conjuro	Escuela	Especial
Baile irresistible de Otto	Encantamiento	C
Caldero burbujeante de Tasha	Conjuración	M
Círculo de muerte	Nigromancia	M
Contingencia	Abjuración	M
Crear muerto viviente	Nigromancia	M
De la carne a la piedra	Transmutación	C
Desintegrar	Transmutación	—
Esfera congelante de Otiluke	Evocación	—
Globo de invulnerabilidad	Abjuración	C
Guardas y guardias	Abjuración	M
Ilusión programada	Ilusionismo	M
Invocación instantánea de Drawmij	Conjuración	R, M
Invocar infernal	Conjuración	C, M
Mal de ojo	Nigromancia	C
Mover la tierra	Transmutación	C
Muro de hielo	Evocación	C
Puerta arcana	Conjuración	C
Rayo solar	Evocación	C
Relámpago en cadena	Evocación	—
Sugestión en masa	Encantamiento	—
Urna mágica	Nigromancia	M
Visión veraz	Adivinación	M

Conjuros de mago de nivel 7

Conjuro	Escuela	Especial
Bola de fuego de explosión retardada	Evocación	C
Dedo de la muerte	Nigromancia	—
Desplazamiento entre planos	Conjuración	M
Espada de Mordenkainen	Evocación	C, M
Espejismo arcano	Ilusionismo	—
Excursión etérea	Conjuración	—
Invertir la gravedad	Transmutación	C
Jaula de fuerza	Evocación	C, M
Mansión magnífica de Mordenkainen	Conjuración	M
Proyectar imagen	Ilusionismo	C, M
Recluir	Transmutación	M
Rociada prismática	Evocación	—
Símbolo	Abjuración	M
Simulacro	Ilusionismo	M
Teletransporte	Conjuración	—

El mago Leomund estudia libros de conjuros para preparar su magia.

Conjuros de mago de nivel 8

Conjuro	Escuela	Especial
Antipatía/simpatía	Encantamiento	—
Campo antimagia	Abjuración	C
Clon	Nigromancia	M
Controlar el clima	Transmutación	C
Dominar monstruo	Encantamiento	C
Explosión solar	Evocación	—
Laberinto	Conjuración	C
Mente en blanco	Abjuración	—
Nube incendiaria	Conjuración	C
Ofuscación	Encantamiento	—
Palabra de poder: aturdir	Encantamiento	—
Semiplano	Conjuración	—
Telepatía	Adivinación	—

Conjuros de mago de nivel 9

Conjuro	Escuela	Especial
Cambiar de forma	Transmutación	C, M
Cautiverio	Abjuración	M
Deseo	Conjuración	—
Muro prismático	Abjuración	—
Palabra de poder: matar	Encantamiento	—
Parar el tiempo	Transmutación	—
Polimorfar verdadero	Transmutación	C
Portal	Conjuración	C, M
Presciencia	Adivinación	—
Proyección astral	Nigromancia	M
Terror abyecto	Ilusionismo	C
Tormenta de meteoritos	Evocación	—

Subclase de abjurador

Subclases de mago

Una subclase de mago es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de mago, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases de abjurador, adivino, evocador e ilusionista.

Abjurador

Protege a tus compañeros y destierra a tus enemigos.

Tu estudio de la magia se centra en conjuros de detención, destierro o protección que acaban con efectos dañinos, expulsan las influencias malignas y defienden a los débiles. Los abjuradores entran en acción cuando aparecen espíritus siniestros a los que exorcizar, cuando es necesario defender lugares importantes contra el espionaje mágico o cuando se deben cerrar portales a otros planos. Los grupos de aventureros valoran a los abjuradores por la protección que ofrecen frente a magias hostiles y amenazas diversas.

Nivel 3: Experto en abjuración

Elige dos conjuros de mago de la escuela de abjuración de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.

Además, siempre que consigas un nuevo nivel de espacios de conjuro de esta clase, puedes añadir un conjuro de mago de la escuela de abjuración a tu libro de conjuros sin coste. El conjuro elegido debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Nivel 3: Salvaguarda arcana

Puedes tejer una protección mágica a tu alrededor. Cuando lances un conjuro de abjuración con un espacio de conjuro, puedes usar simultáneamente una hebra mágica del conjuro para crear sobre ti una salvaguarda que durará hasta que finalices un descanso largo. Esta salvaguarda tiene una cantidad de puntos de golpe máximos igual al doble de tu nivel de mago más tu modificador por Inteligencia. Cada vez que fueras a recibir daño, la salvaguarda lo hará en tu lugar. Si tienes alguna resistencia o vulnerabilidad, aplícalas antes de reducir los puntos de golpe de la salvaguarda. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe de la salvaguarda, recibirás el daño restante. La salvaguarda no podrá absorber daño mientras tenga 0 puntos de golpe, pero su magia permanecerá.

Siempre que lances un conjuro de abjuración con un espacio de conjuro, la salvaguarda recuperará una cantidad de puntos de golpe igual al doble del nivel del espacio de conjuro. Como alternativa, puedes gastar un espacio de conjuro como acción adicional para que la salvaguarda recupere una cantidad de puntos de golpe igual al doble del nivel del espacio de conjuro gastado.

Una vez creada la salvaguarda, deberás finalizar un descanso largo para poder formarla de nuevo.

Nivel 6: Salvaguarda proyectada

Cuando una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti reciba daño, puedes utilizar una reacción para hacer que tu salvaguarda arcana absorba dicho daño. Si ese daño reduce a 0 los puntos de golpe de la salvaguarda, la criatura protegida recibirá el daño restante. Si esa criatura tiene alguna resistencia o vulnerabilidad, aplícalas antes de reducir los puntos de golpe de la salvaguarda.

Nivel 10: Rompeconjuros
Siempre tienes los conjuros *contrahechizo* y *disipar magia* preparados. Además, puedes lanzar *disipar magia* como acción adicional y sumar tu bonificador por competencia a su prueba de característica.

Cuando lanzas cualquiera de esos conjuros con un espacio de conjuro, el espacio no se gasta si el conjuro no consigue neutralizar otro.

Nivel 14: Resistencia a conjuros
Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y posees resistencia contra el daño de conjuros.

Adivino
Descifra los secretos del multiverso.

Quienes buscan una comprensión más clara de su pasado, presente y futuro acuden al consejo de los adivinos. Como tal, te esfuerzas por retirar los velos del espacio, el tiempo y la consciencia y trabajas para dominar los conjuros del discernimiento, la visión remota, el conocimiento sobrenatural y los presagios del futuro.

Nivel 3: Experto en adivinación
Elige dos conjuros de mago de la escuela de adivinación de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.

Además, siempre que consigas un nuevo nivel de espacios de conjuro de esta clase, puedes añadir un conjuro de mago de la escuela de adivinación a tu libro de conjuros sin coste. El conjuro elegido debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Nivel 3: Presagio
Empiezas a vislumbrar retazos del futuro. Tras finalizar un descanso largo, tira 2d20 y anota los resultados. Puedes sustituir cualquier prueba con d20 que hagáis tú o una criatura que puedas ver por uno de los resultados presagiados. Debes indicar que haces esto antes de llevar a cabo la tirada y solo puedes sustituir una tirada de esta forma una vez por turno.

Cada resultado presagiado solo puede usarse una vez. Tras finalizar un descanso largo, pierdes todos los resultados presagiados que no hayas utilizado.

Nivel 6: Adivino avezado
Lanzar conjuros de adivinación te resulta tan fácil que solo requiere una pequeña parte de tus esfuerzos. Cuando lances un conjuro de adivinación usando un espacio de nivel 2 o superior, recuperarás un espacio de conjuro gastado. El espacio que recuperes debe ser de un nivel inferior al del espacio gastado y no puede ser superior a 5.

Nivel 10: El tercer ojo
Puedes aumentar tus poderes de percepción. Como acción adicional, elige uno de los siguientes beneficios, que durará hasta que empieces un descanso corto o largo. No podrás volver a usar este rasgo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Comprensión superior. Puedes leer cualquier idioma.

Ver invisibilidad. Puedes lanzar *ver invisibilidad* sin gastar un espacio de conjuro.

Visión en la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad hasta 36 m.

Nivel 14: Presagio mayor
Las visiones de tus sueños se intensifican y dibujan en tu mente una imagen más clara de lo que está por acontecer. Tira 3d20 cuando uses el rasgo Presagio en vez de dos.

Evocador

Crea efectos elementales explosivos.

Haces hincapié en el estudio de la magia capaz de crear poderosos efectos elementales, como un frío penetrante, llamas abrasadoras, ácidos corrosivos, truenos reverberantes o violentos relámpagos. Algunos evocadores encuentran empleo en las fuerzas armadas, concretamente en los regimientos de artillería para destrozar ejércitos desde lejos. Otros emplean su poder para proteger a los demás y hay quienes los usan en su propio beneficio.

Nivel 3: Experto en evocación

Elige dos conjuros de mago de la escuela de evocación de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.

Además, siempre que consigas un nuevo nivel de espacios de conjuro de esta clase, puedes añadir un conjuro de mago de la escuela de evocación a tu libro de conjuros sin coste. El conjuro elegido debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Nivel 3: Truco potente

Tus trucos que causen daño pueden afectar incluso a las criaturas que hayan evitado la peor parte del efecto. Cuando lances un truco a una criatura y falles la tirada de ataque o el objetivo supere la tirada de salvación contra el truco, el objetivo recibirá la mitad del daño del truco (si es que causa alguno), pero no sufrirá ningún otro de sus efectos adicionales.

Nivel 6: Esculpir conjuros

Puedes crear espacios de relativa seguridad en el interior de los efectos generados por tu magia de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir una cantidad de ellas igual a 1 más el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño del mismo al superar una tirada de salvación.

Nivel 10: Evocación potenciada

Siempre que lances un conjuro de mago de la escuela de evocación, puedes sumar tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño del conjuro.

Nivel 14: Sobrecanalizar

Puedes aumentar el poder de tus conjuros. Cuando lances un conjuro de mago que cause daño usando un espacio de conjuro de niveles entre 1 y 5, puedes infligir el máximo daño posible con ese conjuro el turno en que lo lanzas.

La primera vez que hagas esto no sufrirás ningún efecto negativo, pero si usas este rasgo de nuevo sin haber finalizado un descanso largo antes, recibirás 2d12 de daño necrótico por cada nivel del espacio de conjuro inmediatamente después de lanzarlo. Este daño ignora cualquier resistencia e inmunidad.

Cada vez que vuelvas a utilizar este rasgo sin haber terminado un descanso largo, el daño necrótico por cada nivel del conjuro aumentará en 1d12.

Ilusionista

Urde sutiles conjuros de engaño.

Te especializas en la magia que deslumbra los sentidos o engaña la mente y las ilusiones que concibes hacen que lo imposible parezca real.

Nivel 3: Experto en ilusionismo

Elige dos conjuros de mago de la escuela de ilusionismo de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.

Además, siempre que consigas un nuevo nivel de espacios de conjuro de esta clase, puedes añadir un conjuro de mago de la escuela de ilusionismo a tu libro de conjuros sin coste. El conjuro elegido debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Nivel 3: Ilusiones mejoradas

Puedes lanzar conjuros de ilusionismo sin emplear componentes verbales. Además, si un conjuro de ilusionismo que lances tiene un alcance de 3 m o más, su alcance aumenta en 18 m.

También conoces el truco *ilusión menor*. Si ya lo conoces, aprendes otro truco de mago de tu elección. Este truco no cuenta para tu límite de trucos conocidos. Además, puedes lanzar *ilusión menor* como acción adicional y crear tanto un sonido como una imagen en el mismo lanzamiento.

Nivel 6: Criaturas fantasmales

Siempre tienes los conjuros *invocar bestia* e *invocar feérico* preparados. Cuando lances cualquiera de ellos, puedes cambiar su escuela a ilusionismo, lo que hará que la criatura invocada tenga un aspecto espectral. Puedes lanzar la versión de ilusionismo de cada conjuro sin gastar un espacio de conjuro, pero si lo haces de este modo, la criatura tendrá la mitad de sus puntos de golpe. Cuando lances cualquiera de ellos sin un espacio de conjuro, deberás finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzar ese conjuro de esta forma.

Nivel 10: Yo ilusorio

Cuando una criatura te acierte con una tirada de ataque, puedes usar una reacción para interponer un doble ilusorio entre la criatura atacante y tú. El ataque fallará automáticamente y la ilusión se disipará.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior (no requiere acción).

Nivel 14: Realidad ilusoria

Has aprendido a tejer magia de las sombras en tus ilusiones para dotarlas de una pseudorrealidad. Cuando lances un conjuro de ilusionismo con un espacio de conjuro, puedes elegir un objeto no mágico e inanimado que forme parte de la ilusión para hacerlo real. Puedes realizar esto en tu turno como acción adicional mientras el conjuro esté activo. El objeto es real durante 1 minuto, durante el que no podrá causar daño ni aplicar estados. Por ejemplo, podrías crear la ilusión de un puente que cruza un abismo y hacerlo real para poder recorrerlo.

Subclase de ilusionista

Monje

Artistas marciales con una concentración sobrenatural

Atributos básicos de monje

Característica principal	Destreza y Sabiduría
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de monje
Competencias en tiradas de salvación	Fuerza y Destreza
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Acrobacias, Atletismo, Historia, Perspicacia, Religión o Sigilo
Competencias con armas	Armas sencillas, además de marciales que tengan la propiedad "ligera"
Competencias con herramientas	*Elige un tipo de herramientas de artesano o instrumento musical* (consulta el capítulo 6)
Entrenamiento con armaduras	Ninguna
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) lanza, 5 dagas, herramientas de artesano o instrumento musical que has elegido para la competencia con herramientas, paquete de explorador y 11 po, o (B) 50 po

Los monjes siguen un entrenamiento marcial riguroso y una férrea disciplina mental para alinearse con el multiverso y concentrar sus reservas internas de poder. Cada monje conceptualiza este poder de diversas formas: como un aliento, como energía, como fuerza vital, como una esencia o como su propio ser, por ejemplo. Este poder impregna todo lo que hace un monje, ya sea canalizándolo como una impresionante muestra de habilidad marcial o como una manifestación más sutil de su velocidad y capacidades defensivas.

Los monjes utilizan su poder interno para crear efectos extraordinarios, incluso sobrenaturales. Pueden dotar sus ataques de una velocidad y fuerza asombrosas, independientemente de si usan armas o no. En manos de un monje, incluso las armas más básicas pueden convertirse en sofisticados instrumentos de combate.

Muchos monjes consideran que una vida estructurada de retiro ascético les ayuda a cultivar la concentración física y mental que necesitan para controlar su poder. Otros creen que enfrascarse en el enérgico ajetreo de la vida puede favorecer su determinación y disciplina.

Por lo general, los monjes ven las aventuras como pruebas para su crecimiento físico y mental. Les mueve un deseo de cumplir una misión importante que va más allá de simplemente matar monstruos y hallar tesoros: aspiran a convertirse en auténticas armas vivientes.

Convertirse en monje

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de monje".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de monje, que se muestran en la tabla "Rasgos de monje".

Como personaje multiclase

- Obtienes el dado de puntos de golpe de la tabla "Atributos básicos de monje".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de monje, que se muestran en la tabla "Rasgos de monje".

Rasgos de clase de monje

Como monje, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de monje especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de monje".

Nivel 1: Artes marciales

La práctica de las artes marciales te ha otorgado un dominio de los estilos de combate que emplean ataques sin armas y armas de monje, que son las siguientes:

- armas cuerpo a cuerpo sencillas;
- armas cuerpo a cuerpo marciales que tengan la propiedad "ligera".

Obtienes los siguientes beneficios mientras no lleves armadura ni portes un escudo y estés desarmado o empuñes únicamente armas de monje:

Ataque sin armas adicional. Puedes hacer un ataque sin armas como acción adicional.

Dado de Artes marciales. Puedes tirar 1d6 en lugar del daño normal de tus ataques sin armas o tus armas de monje. Este dado cambia según subes niveles como monje, como se muestra en la columna "Artes marciales" de la tabla "Rasgos de monje".

Ataques diestros. Puedes usar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza para las tiradas de ataque y de daño de tus ataques sin armas y tus armas de monje. Además, cuando uses las opciones de agarre o empujón de tu ataque sin armas, puedes usar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza para determinar la CD de salvación.

Nivel 1: Defensa sin armadura

Mientras no lleves armadura ni portes un escudo, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Sabiduría.

Nivel 2: Concentración de monje

Tu concentración y tu entrenamiento marcial te permiten utilizar una reserva interna de energía extraordinaria. Esta energía se representa mediante los puntos de concentración. Tu nivel de monje determina cuántos de estos puntos posees, como se muestra en la columna "Puntos de concentración" de la tabla "Rasgos de monje".

Rasgos de monje

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Artes marciales	Puntos de concentración	Movimiento sin armadura
1	+2	Artes marciales, Defensa sin armadura	1d6	—	—
2	+2	Concentración de monje, Metabolismo asombroso, Movimiento sin armadura	1d6	2	+3 m
3	+2	Desviar ataques, Subclase de monje	1d6	3	+3 m
4	+2	Caída lenta, Mejora de característica	1d6	4	+3 m
5	+3	Ataque adicional, Golpe aturdidor	1d8	5	+3 m
6	+3	Golpes potenciados, rasgo de subclase	1d8	6	+4,5 m
7	+3	Evasión	1d8	7	+4,5 m
8	+3	Mejora de característica	1d8	8	+4,5 m
9	+4	Movimiento acrobático	1d8	9	+4,5 m
10	+4	Autorrestablecimiento, Concentración agudizada	1d8	10	+6 m
11	+4	Rasgo de subclase	1d10	11	+6 m
12	+4	Mejora de característica	1d10	12	+6 m
13	+5	Desviar energía	1d10	13	+6 m
14	+5	Superviviente disciplinado	1d10	14	+7,5 m
15	+5	Concentración perfecta	1d10	15	+7,5 m
16	+5	Mejora de característica	1d10	16	+7,5 m
17	+6	Rasgo de subclase	1d12	17	+7,5 m
18	+6	Defensa superior	1d12	18	+9 m
19	+6	Don épico	1d12	19	+9 m
20	+6	Cuerpo y mente	1d12	20	+9 m

Puedes gastar estos puntos para mejorar o alimentar determinados rasgos de monje. Empiezas con tres de estos rasgos: Defensa paciente, Paso del viento y Ráfaga de golpes, que se detallan a continuación.

Cuando gastes un punto de concentración, no estará disponible hasta que finalices un descanso corto o largo, tras el cual recuperarás todos los puntos gastados.

Algunos rasgos que usan puntos de concentración requieren que tu objetivo haga una tirada de salvación. La CD de salvación es igual a 8 más tu modificador por Sabiduría y tu bonificador por competencia.

Defensa paciente. Puedes llevar a cabo la acción de destrabarse como acción adicional. De manera alternativa, puedes gastar 1 punto de concentración para llevar a cabo tanto la acción de destrabarse como la de esquivar como acción adicional.

Paso del viento. Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. De manera alternativa, puedes gastar 1 punto de concentración para llevar a cabo tanto la acción de destrabarse como la de correr como acción adicional, y tu distancia de salto se duplicará durante el turno.

Ráfaga de golpes. Puedes gastar 1 punto de concentración para hacer dos ataques sin armas como acción adicional.

Nivel 2: Metabolismo asombroso

Cuando tires iniciativa, puedes recuperar todos los puntos de concentración gastados. Cuando lo hagas, tira tu dado de Artes marciales y recupera una cantidad de puntos de golpe igual a tu nivel de monje más el resultado obtenido.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Nivel 2: Movimiento sin armadura

Tu velocidad aumenta en 3 m si no llevas armadura ni portas un escudo. Esta bonificación aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje, como se muestra en la tabla "Rasgos de monje".

Nivel 3: Desviar ataques

Cuando una tirada de ataque te acierte y su daño incluya los tipos contundente, cortante o perforante, puedes llevar a cabo una reacción para reducir el daño total que sufras del ataque. Se reducirá en 1d10 más tu modificador por Destreza y nivel de monje.

Si reduces el daño a 0, puedes gastar 1 punto de concentración para redirigir una parte de la fuerza del ataque. Si lo haces, elige una criatura que puedas ver a 1,5 m o menos de ti si el ataque fue cuerpo a cuerpo o una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti que no esté tras cobertura completa si el ataque fue a distancia. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá una cantidad de daño igual al resultado de dos tiradas de tu dado de Artes marciales más tu modificador por Destreza. El daño será del mismo tipo que inflija el ataque.

Nivel 3: Subclase de monje
Consigues una subclase de monje de tu elección.

Las subclases de guerrero de la mano abierta, guerrero de la misericordia, guerrero de la sombra y guerrero de los elementos se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de monje. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de monje e inferiores.

Nivel 4: Caída lenta
Puedes llevar a cabo una reacción cuando caigas para reducir cualquier daño que sufras de la caída en una cantidad igual a cinco veces tu nivel de monje.

Nivel 4: Mejora de característica
Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de monje.

Nivel 5: Ataque adicional
Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Golpe aturdidor
Una vez por turno cuando aciertes a una criatura con un arma de monje o un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de concentración para intentar propinar un golpe aturdidor. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de aturdido hasta el principio de tu siguiente turno. Si la supera, su velocidad se reducirá a la mitad hasta el principio de tu siguiente turno y la siguiente tirada de ataque realizada contra él antes de ese momento tendrá ventaja.

Nivel 6: Golpes potenciados
Siempre que inflijas daño con tu ataque sin armas, puedes elegir entre causar daño de fuerza o su tipo de daño normal.

Nivel 7: Evasión
Cuando sufras un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibes daño alguno si la superas y solo sufres la mitad si la fallas.

No te beneficias de este rasgo si tienes el estado de incapacitado.

Nivel 9: Movimiento acrobático
Mientras no lleves armadura ni portes un escudo, obtienes la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos sin caerte.

Nivel 10: Autorrestablecimiento
Por pura fuerza de voluntad, puedes eliminar uno de los siguientes estados que te afecten al final de cada uno de tus turnos: asustado, envenenado o hechizado.

Además, privarte de comida y bebida no te aplica niveles de cansancio.

Nivel 10: Concentración agudizada
Tus rasgos Defensa paciente, Paso del viento y Ráfaga de golpes obtienen los siguientes beneficios:

Defensa paciente. Cuando gastes un punto de concentración para usar Defensa paciente, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual al resultado de dos tiradas de tu dado de Artes marciales.

Paso del viento. Cuando gastes un punto de concentración para usar Paso del viento, puedes elegir una criatura voluntaria Grande o más pequeña que esté a 1,5 m o menos de ti. Moverás a la criatura contigo hasta el final de tu turno. El movimiento de la criatura no provoca ataques de oportunidad.

Ráfaga de golpes. Puedes gastar 1 punto de concentración para usar Ráfaga de golpes y hacer tres ataques sin armas en lugar de dos.

Nivel 13: Desviar energía
Ahora puedes usar tu rasgo Desviar ataques contra ataques que causen cualquier tipo de daño, no solo contundente, cortante o perforante.

Nivel 14: Superviviente disciplinado
Tu disciplina física y mental te otorga competencia en todas las tiradas de salvación.

Además, cuando hagas una tirada de salvación y falles, puedes gastar 1 punto de concentración para repetirla, pero deberás utilizar el nuevo resultado.

Nivel 15: Concentración perfecta
Cuando tires iniciativa y no utilices Metabolismo asombroso, recuperas los puntos de concentración gastados hasta que tengas 4 si te quedan 3 o menos.

Nivel 18: Defensa superior
Al principio de tu turno, puedes gastar 3 puntos de concentración para protegerte del daño durante 1 minuto o hasta que tengas el estado de incapacitado. Durante ese tiempo, tendrás resistencia a todo el daño excepto al de fuerza.

Nivel 19: Don épico
Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del ataque imparable.

Nivel 20: Cuerpo y mente
Has llevado tu cuerpo y mente a otro nivel. Tus puntuaciones de Destreza y Sabiduría aumentan en 4, hasta un máximo de 25.

Subclases de monje

Una subclase de monje es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de monje, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases de guerrero de la mano abierta, guerrero de la misericordia, guerrero de la sombra y guerrero de los elementos.

Subclase de guerrero de la mano abierta

Guerrero de la mano abierta

Domina las técnicas de combate sin armas.

Los guerreros de la mano abierta son maestros del combate sin armas. Aprenden técnicas para empujar y derribar a sus adversarios y manipulan su propia energía para protegerse del peligro.

Nivel 3: Técnica de la mano abierta

Siempre que aciertes a una criatura con un ataque proporcionado por Ráfaga de golpes, puedes imponerle uno de los siguientes efectos:

Derribar. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribado.

Desconcertar. El objetivo no podrá realizar ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno.

Empujar. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujado hasta 4,5 m respecto a ti.

Nivel 6: Plenitud de cuerpo

Obtienes la capacidad de sanar tu propio cuerpo. Como acción adicional, puedes tirar tu dado de Artes marciales. Recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al resultado más tu modificador por Sabiduría (recuperas 1 punto de golpe como mínimo).

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 11: Paso veloz

Cuando utilices una acción adicional que no sea Paso del viento, podrás usar también Paso del viento inmediatamente después de esa acción adicional.

Nivel 17: Palma estremecedora

Consigues la capacidad de transmitir vibraciones letales al cuerpo de un oponente. Cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 4 puntos de concentración para iniciar estas vibraciones imperceptibles, que durarán tantos días como tu nivel de monje. Las vibraciones son inofensivas, salvo si usas tu acción para hacer que terminen. Como alternativa, cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes renunciar a uno de los ataques para poner fin a las vibraciones. Para ello, el objetivo y tú debéis estar en el mismo plano de existencia. Cuando les pongas fin, el objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 10d12 de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera.

Solo puedes tener a una criatura bajo el efecto de este rasgo al mismo tiempo. Puedes poner fin a las vibraciones de forma inocua (no requiere acción).

Guerrero de la misericordia

Manipula las fuerzas de la vida y la muerte.

Los guerreros de la misericordia manipulan la fuerza vital de los demás. Estos monjes son médicos ambulantes, pero capaces de brindar un rápido final a sus enemigos. Suelen llevar máscaras para presentarse como portadores sin rostro de la vida y de la muerte.

Nivel 3: Instrumentos de misericordia
Ganas competencia en las habilidades Medicina y Perspicacia y con los útiles de herborista.

Nivel 3: Mano de aflicción
Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas y le causes daño, puedes gastar 1 punto de concentración para infligir una cantidad adicional de daño necrótico igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes marciales más tu modificador por Sabiduría.

Nivel 3: Mano de curación
Como acción de magia, puedes gastar 1 punto de concentración para tocar a una criatura y hacer que recupere una cantidad de puntos de golpe igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes marciales más tu modificador por Sabiduría.

Cuando uses Ráfaga de golpes, puedes sustituir uno de los ataques sin armas por un uso de este rasgo sin gastar un punto de concentración para curar.

Nivel 6: Toque de galeno
Tu Mano de aflicción y Mano de curación mejoran, como se detalla a continuación:

Mano de aflicción. Cuando uses Mano de aflicción en una criatura, también podrás infligirle el estado de envenenada hasta el final de tu siguiente turno.

Mano de curación. Cuando uses Mano de curación, también podrás poner fin a uno de los siguientes estados en la criatura a la que cures: aturdida, cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.

Nivel 11: Ráfaga de curación y aflicción
Cuando uses Ráfaga de golpes, puedes sustituir cada uno de los ataques sin armas por un uso de Mano de curación sin gastar puntos de concentración para curar.

Además, cuando hagas un ataque sin armas con Ráfaga de golpes y causes daño, podrás usar Mano de aflicción en ese ataque sin gastar un punto de concentración. Solo puedes usar Mano de aflicción una vez por turno.

Puedes utilizar estos beneficios una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 17: Mano de misericordia suprema
Tu dominio de la energía vital te abre las puertas de la misericordia suprema. Como acción de magia, puedes tocar el cadáver de una criatura que haya muerto en las últimas 24 horas y gastar 5 puntos de concentración. La criatura volverá a la vida con una cantidad de puntos de golpe igual a 4d10 más tu modificador por Sabiduría. Si la criatura murió mientras tenía alguno de los siguientes estados, revivirá sin ellos: aturdida, cegada, ensordecida, envenenada y paralizada.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Subclase de guerrero de la misericordia

Guerrero de la sombra

Utiliza el poder de la sombra para el sigilo y el subterfugio.

Los guerreros de la sombra recurren al poder del Páramo Sombrío para practicar el sigilo y el subterfugio. Se sienten cómodos en la oscuridad, ya que pueden rodearse de penumbra para esconderse, saltar entre las sombras y adoptar una forma fantasmal.

Subclase de guerrero de la sombra

Nivel 3: Artes sombrías

Has aprendido a manejar el poder del Páramo Sombrío, lo que te proporciona los siguientes beneficios:

Ilusiones sombrías. Conoces el truco *ilusión menor.* La Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlo.

Oscuridad. Puedes gastar 1 punto de concentración para lanzar el conjuro *oscuridad* sin necesidad de componentes. Puedes ver dentro de la zona del conjuro cuando lo lanzas con este rasgo. Mientras se mantenga el conjuro, podrás mover la zona de oscuridad a un espacio a 18 m o menos de ti al principio de cada uno de tus turnos.

Visión en la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad hasta 18 m. Si ya posees visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 18 m.

Nivel 6: Paso entre sombras

Cuando estés por completo en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes utilizar una acción adicional para teletransportarte hasta 18 m a un espacio sin ocupar que puedas ver y que también esté en condiciones de luz tenue u oscuridad. Luego tendrás ventaja en el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que hagas antes del final de ese turno.

Nivel 11: Paso entre sombras mejorado

Puedes recurrir a tu conexión con el Páramo Sombrío para potenciar tu teletransportación. Cuando uses Paso entre sombras, puedes gastar 1 punto de concentración para eliminar el requisito de comenzar y terminar en una zona de luz tenue u oscuridad para ese uso del rasgo. Como parte de esta acción adicional, puedes hacer un ataque sin armas inmediatamente después de teletransportarte.

Nivel 17: Capa de sombras

Como acción de magia cuando estés por completo en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes gastar 3 puntos de concentración para envolverte en sombras durante 1 minuto, hasta que tengas el estado de incapacitado o hasta que termines tu turno en una zona de luz brillante. Mientras estés envuelto en estas sombras, obtienes los siguientes beneficios:

Incorporeidad parcial. Puedes atravesar espacios ocupados como si fueran terreno difícil. Si terminas tu turno en un espacio así, irás a parar al último espacio sin ocupar en el que hayas estado.

Invisibilidad. Tienes el estado de invisible.

Ráfaga de sombras. Puedes utilizar tu Ráfaga de golpes sin gastar puntos de concentración.

Guerrero de los elementos

Emplea ataques y explosiones de poder elemental.

Los guerreros de los elementos recurren al poder de los Planos Elementales. Gracias a su concentración sobrenatural, estos monjes controlan momentáneamente la energía del Caos Elemental para fortalecerse tanto dentro como fuera de la batalla.

Nivel 3: Armonía con los elementos

Al principio de tu turno, puedes gastar 1 punto de concentración para imbuirte de energía elemental. La energía dura 10 minutos o hasta que tengas el estado de incapacitado. Mientras este rasgo esté activo, obtienes los siguientes beneficios:

Alcance. Cuando realizas un ataque sin armas, tu alcance es 3 m superior al normal, ya que la energía elemental surge de ti.

Golpes elementales. Siempre que aciertes con tu ataque sin armas, puedes hacer que cause el tipo de daño que quieras entre ácido, frío, fuego, relámpago o trueno en vez de su tipo de daño normal. Cuando inflijas uno de estos tipos con él, también puedes obligar al objetivo a hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si la falla, puedes mover al objetivo hasta 3 m hacia ti o en dirección contraria, ya que la energía elemental se arremolina a su alrededor.

Nivel 3: Manipular los elementos

Conoces el conjuro *elementalismo*. La Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlo.

Nivel 6: Explosión elemental

Como acción de magia, puedes gastar 2 puntos de concentración para que la energía elemental explote en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto a 36 m o menos de ti. Elige un tipo de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

Todas las criaturas situadas en esa esfera deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, sufrirán una cantidad de daño del tipo elegido igual al resultado de tres tiradas de tu dado de Artes marciales. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño.

Nivel 11: Paso de los elementos

Mientras tu Armonía con los elementos esté activa, tendrás también una velocidad nadando y una velocidad volando iguales a tu velocidad.

Nivel 17: Paradigma elemental

Mientras tu Armonía con los elementos esté activa, obtienes también los siguientes beneficios:

Golpes potenciados. Una vez en cada uno de tus turnos, puedes causar a un objetivo una cantidad adicional de daño igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes marciales cuando le aciertes con un ataque sin armas. El daño adicional será del mismo tipo que inflija el ataque.

Paso destructivo. Cuando utilices tu Paso del viento, tu velocidad aumenta en 6 m hasta el final del turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura de tu elección sufre una cantidad de daño igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes marciales cuando entres en un espacio a 1,5 m o menos de ella. Elige el tipo de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Resistencia al daño. Ganas resistencia a uno de los siguientes tipos de daño, a tu elección: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Al principio de cada uno de tus turnos, puedes cambiar esta elección.

Subclase de guerrero de los elementos

Paladín

Guerreros devotos de los juramentos sagrados

Atributos básicos de paladín

Característica principal	Fuerza y Carisma
Dado de puntos de golpe	1d10 por nivel de Paladín
Competencias en tiradas de salvación	Sabiduría y Carisma
Competencias en habilidades	*Elige dos:* Atletismo, Intimidación, Medicina, Perspicacia, Persuasión o Religión
Competencias con armas	Armas sencillas y marciales
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras, medias y pesadas y escudos
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) cota de malla, escudo, espada larga, 6 jabalinas, símbolo sagrado, paquete de sacerdote y 9 po, o (B) 150 po

Los paladines están unidos por sus juramentos, que les llevan a enfrentarse a las fuerzas de la aniquilación y la corrupción. Ya sea ante el altar de un dios, en un claro sagrado frente a espíritus de la naturaleza o en un momento de desesperación y pesar, con los difuntos como únicos testigos, el juramento de un paladín es un vínculo muy poderoso. Se trata de una fuente de poder que transforma a un combatiente devoto en un campeón bendito.

Los paladines entrenan para adquirir sus habilidades de combate y llegan a dominar muchas armas y armaduras. A pesar de ello, sus habilidades marciales palidecen en comparación con el poder mágico que poseen; un poder que les permite curar a los heridos, castigar a sus enemigos y proteger a los inocentes y a los que se unen a ellos para luchar.

Casi por definición, la vida de un paladín es una vida de aventuras, ya que todos ellos se encuentran en primera línea del conflicto cósmico contra la aniquilación. Los guerreros son personas poco frecuentes, incluso entre las filas de los ejércitos del mundo, pero los que siguen el camino del paladín son aún menos numerosos. Cuando sienten la llamada, estos individuos benditos abandonan sus ocupaciones anteriores y se equipan con sus armas y magia.

Convertirse en paladín

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de paladín".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de paladín, que se muestran en la tabla "Rasgos de paladín".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de paladín": dado de puntos de golpe, competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras ligeras y medias y escudos.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de paladín, que se muestran en la tabla "Rasgos de paladín". Consulta las reglas de multiclase del capítulo 2 para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de clase de paladín

Como paladín, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de paladín especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de paladín".

Nivel 1: Imponer las manos

Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder de curación que se rellena tras finalizar un descanso largo. Puedes recurrir a esta reserva para restaurar tantos puntos de golpe como cinco veces tu nivel de paladín.

Como acción adicional, puedes tocar a una criatura (que puedes ser tú) y extraer energía de la reserva de curación para hacer que esa criatura recupere una cantidad de puntos de golpe, que como máximo será la cantidad que te quede en dicha reserva.

También puedes gastar 5 puntos de golpe de la reserva para eliminar el estado de envenenada de la criatura, pero esos puntos gastados no restaurarán puntos de golpe.

Nivel 1: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros gracias a la oración y la meditación. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas con los conjuros de paladín, que encontrarás más adelante en la lista de conjuros de paladín de la descripción de la clase.

Espacios de conjuro. La tabla "Rasgos de paladín" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige dos conjuros de paladín de nivel 1. Se recomiendan *castigo abrasador* y *heroísmo*.

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de paladín, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Rasgos de paladín". Cuando ese número aumente, elige conjuros de paladín adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla "Rasgos de paladín". Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un paladín de nivel 5, podrías preparar cualquier combinación de seis conjuros de paladín de nivel 1 o 2.

Si otro rasgo de paladín te proporciona conjuros que siempre tienes preparados, esos conjuros no cuentan para el total que puedes preparar con este rasgo, pero sí que cuentan como conjuros de paladín para ti.

Rasgos de paladín

					—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro—				
Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Canalizar divinidad	Conjuros preparados	1	2	3	4	5
1	+2	Imponer las manos, Lanzamiento de conjuros, Maestría con armas	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Castigo de paladín, Estilo de combate	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Canalizar divinidad, Subclase de paladín	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de característica	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Ataque adicional, Corcel fiel	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protección	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Rasgo de subclase	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de característica	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Abjurar de los enemigos	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de coraje	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Golpes radiantes	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de característica	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Toque reparador	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de subclase	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de característica	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Expansión de aura	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Don épico	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Rasgo de subclase	3	15	4	3	3	3	2

Cambiar los conjuros preparados. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de paladín para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de paladín.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico para tus conjuros de paladín.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como espadas largas y jabalinas.

Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas. Por ejemplo, podrías pasar a utilizar las propiedades de maestría con alabardas y manguales.

Nivel 2: Castigo de paladín

Siempre tienes el conjuro *castigo divino* preparado. Además, puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro, pero debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo.

Nivel 2: Estilo de combate

Obtienes una dote de estilo de combate de tu elección (consulta las dotes en el capítulo 5). En lugar de elegir una de esas dotes, puedes elegir la opción presentada a continuación.

Guerrero bendito. Aprendes dos trucos de clérigo de tu elección (consulta la sección de la clase clérigo para ver la lista de conjuros de clérigo). Se recomiendan *guía* y *llama sagrada*. Los trucos elegidos cuentan como conjuros de paladín para ti y el Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Cada vez que subas un nivel de paladín, puedes sustituir uno de estos trucos por otro truco de clérigo.

Nivel 3: Canalizar divinidad

Puedes canalizar energía divina directamente de los Planos Exteriores para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con uno de esos efectos: Sentidos divinos, que se describe a continuación. Otros rasgos de paladín ofrecen opciones adicionales como efectos de Canalizar divinidad. Cada vez que utilices el rasgo Canalizar divinidad de esta clase, elige qué efecto de esta clase creas.

Puedes usar el rasgo Canalizar divinidad dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo. Obtienes un uso adicional cuando alcances el nivel 11 de paladín.

Si un efecto de Canalizar divinidad requiere una tirada de salvación, la CD será igual a la CD de salvación de conjuros del rasgo Lanzamiento de conjuros de esta clase.

Sentidos divinos. Como acción adicional, puedes expandir tu percepción para detectar celestiales, infernales y muertos vivientes. Durante los siguientes 10 minutos o hasta que tengas el estado de incapacitado, conoces la ubicación de cualquier criatura de esos tipos que se encuentre a 18 m o menos de ti y su tipo de criatura. En el mismo radio, también detectarás la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido consagrado o profanado, como con el conjuro *consagrar*.

Nivel 3: Subclase de paladín

Consigues una subclase de paladín de tu elección. Las subclases del juramento de entrega, el juramento de gloria, el juramento de los antiguos y el juramento de venganza se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de paladín. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de paladín e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica

Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 12 y 16 de paladín.

Nivel 5: Ataque adicional

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Nivel 5: Corcel fiel

Puedes invocar la ayuda de un corcel sobrenatural. Siempre tienes el conjuro *hallar corcel* preparado.

También puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo tras finalizar un descanso largo.

Nivel 6: Aura de protección

Irradias un aura protectora e invisible en una emanación de 3 m que se origina de ti. El aura estará inactiva mientras tengas el estado de incapacitado.

Tus aliados dentro del aura y tú obtenéis un bonificador a las tiradas de salvación igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1).

Si hay otro paladín presente, una criatura solo puede beneficiarse de un Aura de protección a la vez; esa criatura elegirá cuál de ellas mientras esté dentro de ambas.

Nivel 9: Abjurar de los enemigos

Como acción de magia, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad de esta clase para sobrecoger a tus enemigos. Mientras muestras tu símbolo sagrado o arma, puedes hacer objetivo a una cantidad de criaturas que puedas ver a 18 m o menos de ti igual a tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustado durante 1 minuto o hasta recibir daño. Mientras esté asustado de esta forma, un objetivo solo podrá hacer una de estas opciones en sus turnos: moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

Romper tu juramento

Los paladines siempre intentan alcanzar los más altos estándares de conducta, pero incluso los más entregados pueden fallar. A veces, un paladín quebranta su juramento.

Un paladín que rompe sus votos tiende a buscar la absolución. Para ello, y en señal de penitencia, pasa la noche en vela o lleva a cabo un ayuno. Tras finalizar el rito del perdón, el paladín puede hacer borrón y cuenta nueva.

Si tu paladín rompe su juramento y no se arrepiente, habla con tu DM. Tu paladín probablemente debería buscar una subclase más apropiada o incluso abandonar la clase y adoptar otra.

Nivel 10: Aura de coraje

Tus aliados y tú tenéis inmunidad al estado de asustados mientras estéis dentro de tu Aura de protección. Si un aliado asustado entra en el aura, ese estado no tendrá efecto en él mientras esté dentro.

Nivel 11: Golpes radiantes

Ahora, tus golpes tienen un poder sobrenatural. Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque usando un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante adicional.

Nivel 14: Toque reparador

Cuando uses Imponer las manos sobre una criatura, también podrás eliminar uno o más de los siguientes estados que la afecten: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o paralizado. Deberás gastar 5 puntos de golpe de la reserva de curación de Imponer las manos por cada uno de los estados que elimines, pero esos puntos gastados no restaurarán puntos de golpe.

Nivel 18: Expansión de aura

Tu Aura de protección ahora es una emanación de 9 m.

Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don de la visión verdadera.

Lista de conjuros de paladín

Esta sección presenta la lista de conjuros de paladín. Los conjuros se organizan por su nivel y por orden alfabético y se indica la escuela mágica de cada uno de ellos. En la columna "Especial", *C* significa que el conjuro requiere concentración, *R* significa que es un ritual y *M* significa que requiere un componente material específico.

Conjuros de paladín de nivel 1

Conjuro	Escuela	Especial
Bendición	Encantamiento	C, M
Castigo abrasador	Evocación	—
Castigo atronador	Evocación	—
Castigo divino	Evocación	—
Castigo furioso	Nigromancia	—
Curar heridas	Abjuración	—
Detectar el bien y el mal	Adivinación	C
Detectar magia	Adivinación	C, R
Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	C, R
Duelo forzado	Encantamiento	C
Escudo de fe	Abjuración	C
Favor divino	Transmutación	—
Heroísmo	Encantamiento	C
Orden imperiosa	Encantamiento	—
Protección contra el bien y el mal	Abjuración	C, M
Purificar comida y bebida	Transmutación	R

Conjuros de paladín de nivel 2

Conjuro	Escuela	Especial
Arma mágica	Transmutación	—
Auxilio	Abjuración	—
Castigo brillante	Transmutación	C
Dulce descanso	Nigromancia	R, M
Hallar corcel	Conjuración	—
Localizar objeto	Adivinación	C
Plegaria de curación	Abjuración	—
Protección contra veneno	Abjuración	—
Restablecimiento menor	Abjuración	—
Vínculo protector	Abjuración	M
Zona de la verdad	Encantamiento	—

Conjuros de paladín de nivel 3

Conjuro	Escuela	Especial
Arma elemental	Transmutación	C
Aura de vitalidad	Abjuración	C
Castigo cegador	Evocación	—
Círculo mágico	Abjuración	M
Crear comida y agua	Conjuración	—
Disipar magia	Abjuración	—
Levantar maldición	Abjuración	—
Luz del día	Evocación	—
Manto del cruzado	Transmutación	C
Revivir	Nigromancia	M

La dedicación de una paladín a su causa se manifiesta mediante un poder mágico.

Conjuros de paladín de nivel 4

Conjuro	Escuela	Especial
Aura de pureza	Abjuración	C
Aura de vida	Abjuración	C
Castigo abrumador	Encantamiento	—
Destierro	Abjuración	C
Guarda contra la muerte	Abjuración	—
Localizar criatura	Adivinación	C

Conjuros de paladín de nivel 5

Conjuro	Escuela	Especial
Alzar a los muertos	Nigromancia	M
Castigo desterrador	Conjuración	C
Círculo de poder	Abjuración	C
Disipar el bien y el mal	Abjuración	C
Geas	Encantamiento	—
Invocar celestial	Conjuración	C, M
Ola destructora	Evocación	—
Restablecimiento mayor	Abjuración	M

Subclases de paladín

Una subclase de paladín es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de paladín, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases del juramento de entrega, el juramento de gloria, el juramento de los antiguos y el juramento de venganza.

Cada una de estas subclases representa un cuerpo de juramentos que un paladín empieza a prestar al unirse a la clase. El juramento definitivo se presta al llegar al nivel 3 y es la culminación del entrenamiento de un paladín. Algunos personajes de esta clase no se consideran a sí mismos auténticos paladines hasta que no han alcanzado el nivel 3 y pronunciado su juramento. Para otros, esto no es más que un formalismo, un sello oficial sobre algo que siempre estuvo en su corazón.

Juramento de entrega

Defiende los ideales de la justicia y el orden.

El juramento de entrega vincula al paladín con los ideales de la justicia y el orden. Estos paladines encarnan el ideal del caballero de brillante armadura, se exigen a sí mismos los más altos estándares de conducta y algunos de ellos, para bien o para mal, esperan lo mismo del resto del mundo.

Muchos de los que pronuncian este juramento veneran a dioses de la ley y la bondad, y emplean los mandamientos de estas deidades como vara de medir de su propia devoción. Otros conciben a los ángeles como el ideal al que aspirar e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos o blasones.

Estos paladines comparten los siguientes principios:

- Que tus palabras sean siempre promesas.
- Protege a los débiles y nunca temas actuar.
- Que tus actos honorables sirvan de ejemplo.

Nivel 3: Arma sagrada

Cuando realizas la acción de atacar, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad para imbuir de energía positiva un arma cuerpo a cuerpo que sostengas. Durante 10 minutos o hasta que vuelvas a usar este rasgo, sumas tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque que hagas con esa arma (mínimo de +1), y cada vez que aciertes con ella, haces que inflija su tipo de daño normal o daño radiante.

El arma también emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá.

Puedes poner fin a este efecto antes (no requiere acción). El efecto también terminará si no llevas el arma contigo.

Nivel 3: Conjuros del juramento de entrega

La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla "Conjuros del juramento de entrega", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Subclase del juramento de entrega

Conjuros del juramento de entrega

Nivel de paladín	Conjuros
3	*Escudo de fe, protección contra el bien y el mal*
5	*Auxilio, zona de la verdad*
9	*Disipar magia, señal de esperanza*
13	*Guardián de la fe, libertad de movimiento*
17	*Comunión, golpe flamígero*

Nivel 7: Aura de entrega

Tus aliados y tú tenéis inmunidad al estado de hechizados mientras estéis dentro de tu Aura de protección. Si un aliado hechizado entra en el aura, ese estado no tendrá efecto en él mientras esté dentro.

Nivel 15: Castigo protector

Tu castigo mágico ahora irradia energía protectora. Siempre que lances *castigo divino*, tus aliados y tú tenéis cobertura media mientras estéis dentro de tu Aura de protección. El aura tiene este beneficio hasta el principio de tu siguiente turno.

Nivel 20: Halo sagrado

Como acción adicional, puedes imbuir de poder divino tu Aura de protección, lo que otorga los beneficios indicados a continuación durante 10 minutos o hasta que les pongas fin (no requiere acción). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 5 (no requiere acción).

Daño radiante. Siempre que un enemigo comience su turno dentro del aura, esa criatura recibirá una cantidad de daño radiante igual a tu modificador por Carisma más tu bonificador por competencia.

Luz solar. El aura está llena de luz brillante del sol.

Protección sagrada. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que te obliguen a hacer infernales o muertos vivientes.

Juramento de gloria

Esfuérzate por alcanzar la cima del heroísmo.

Los paladines que pronuncian el juramento de gloria creen que ellos y sus compañeros están destinados a alcanzar la gloria mediante actos de heroísmo. Entrenan con diligencia y levantan los ánimos de sus compañeros para que estén preparados cuando toque responder a la llamada del destino.

Estos paladines comparten los siguientes principios:

- Esfuérzate para que te conozcan por tus gestas.
- Afronta las dificultades con valentía.
- Inspira a los demás para que busquen la gloria.

Nivel 3: Atleta sin parangón

Como acción adicional, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad para potenciar tus capacidades atléticas. Durante 1 hora, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) y Destreza (Acrobacias) y la distancia de tus saltos de longitud y de altura aumentará en 3 m (para esta distancia adicional, tendrás que gastar movimiento del modo habitual).

Nivel 3: Castigo inspirador

Inmediatamente después de que lances *castigo divino*, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad y distribuir puntos de golpe temporales entre criaturas de tu elección (que puede incluirte a ti) que estén a 9 m o menos de ti. La cantidad total de puntos de golpe temporales es igual a 2d8 más tu nivel de paladín, repartidos como tú quieras entre las criaturas elegidas.

Nivel 3: Conjuros del juramento de gloria

La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla "Conjuros del juramento de gloria", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del juramento de gloria

Nivel de paladín	Conjuros
3	*Heroísmo, saeta guía*
5	*Arma mágica, potenciar característica*
9	*Acelerar, protección contra energía*
13	*Compulsión, libertad de movimiento*
17	*Conocer las leyendas, presencia regia de Yolande*

Nivel 7: Aura de celeridad

Tu velocidad aumenta en 3 m.

Además, siempre que un aliado entre en tu Aura de protección por primera vez en un turno o comience su turno dentro de ella, la velocidad de ese aliado aumentará en 3 m hasta el final de su próximo turno.

Nivel 15: Defensa gloriosa

Puedes convertir la defensa en un ataque súbito. Si una tirada de ataque os acierta a ti o a otra criatura que puedas ver a 3 m o menos de ti, puedes llevar a cabo una reacción para sumar un bonificador a la CA del objetivo contra ese ataque, lo que podría hacer que falle. El bonificador es igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1). Si el ataque falla, como parte de esta reacción podrás hacer un ataque con un arma contra el atacante si está en el alcance de tu arma.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez) y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Nivel 20: Leyenda viviente

Puedes fortalecerte con las leyendas (ya sean veraces o exageradas) de tus grandes hazañas. Como acción adicional, obtienes los beneficios presentados a continuación durante 10 minutos. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 5 (no requiere acción).

Carismático. Estás bendecido por una presencia sobrenatural y tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma.

Golpe certero. Una vez en cada uno de tus turnos, si fallas una tirada de ataque con un arma, puedes hacer que el ataque acierte.

Repetir tiradas de salvación. Si fallas una tirada de salvación, puedes llevar a cabo una reacción para repetirla. Deberás usar el resultado de la nueva tirada.

Juramento de los antiguos

Preserva la vida y la luz en el mundo.

El juramento de los antiguos es tan arcaico como los primeros elfos. Los paladines que pronuncian este juramento valoran la luz y aman las cosas bellas y revitalizantes del mundo más que cualquier principio de honor, valentía y justicia. A menudo adornan su armadura y sus prendas con imágenes que representan seres capaces de crecer, como hojas, astas o flores, para así reflejar su compromiso con el cuidado de la vida y la luz.

Estos paladines comparten los siguientes principios:

- Prende la luz de la esperanza.
- Cobija la vida.
- Deléitate con el arte y la risa.

Nivel 3: Conjuros del juramento de los antiguos

La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla "Conjuros del juramento de los antiguos", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del juramento de los antiguos

Nivel de paladín	Conjuros
3	*Golpe apresador, hablar con los animales*
5	*Paso brumoso, rayo de luna*
9	*Crecimiento vegetal, protección contra energía*
13	*Piel pétrea, tormenta de hielo*
17	*Comunión con la naturaleza, paso arbóreo*

Nivel 3: Ira de la naturaleza

Como acción de magia, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad para invocar enredaderas espectrales alrededor de las criaturas cercanas. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver a 4,5 m o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Fuerza o tendrán el estado de apresadas durante 1 minuto. Una criatura apresada repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Subclase del juramento de los antiguos

Nivel 7: Aura de salvaguarda

La magia ancestral recae sobre ti con tanta fuerza que forma una protección sobrenatural con energía de más allá del Plano Material. Tus aliados y tú tenéis resistencia al daño necrótico, psíquico y radiante mientras estéis dentro de tu Aura de protección.

Nivel 15: Centinela imperecedero

Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe y recuperas una cantidad de ellos igual a tres veces tu nivel de paladín. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Además, no podrás envejecer por medios mágicos y dejarás de hacerlo de forma visible.

Nivel 20: Campeón ancestral

Como acción adicional, puedes imbuir tu Aura de protección de un poder primordial, lo que otorga los beneficios indicados a continuación durante 1 minuto o hasta que les pongas fin (no requiere acción). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 5 (no requiere acción).

Conjuros veloces. Siempre que lances un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción, puedes lanzarlo usando una acción adicional en su lugar.

Mermar la oposición. Los enemigos dentro del aura tendrán desventaja en las tiradas de salvación contra tus conjuros y opciones de Canalizar divinidad.

Regeneración. Al principio de cada uno de tus turnos, recuperas 10 puntos de golpe.

Juramento de venganza

Castiga a los malhechores a toda costa.

El juramento de venganza es el propósito solemne de castigar a quienes han cometido actos de gran maldad. Cuando las fuerzas del mal masacran a aldeanos indefensos, un tirano desafía la voluntad de los dioses, un gremio de ladrones se torna excesivamente violento o un dragón arrasa los campos de cultivo, surgen paladines que pronuncian el juramento de venganza, decididos a enderezar aquello que se ha torcido.

Estos paladines comparten los siguientes principios:

- No muestres piedad por los malvados.
- Lucha contra la iniquidad y sus causas.
- Ayuda a los perjudicados por las injusticias.

Nivel 3: Conjuros del juramento de venganza

La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla "Conjuros del juramento de venganza", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

Conjuros del juramento de venganza

Nivel de paladín	Conjuros
3	*Marca del cazador, perdición*
5	*Inmovilizar persona, paso brumoso*
9	*Acelerar, protección contra energía*
13	*Destierro, puerta dimensional*
17	*Escudriñar, inmovilizar monstruo*

Nivel 3: Voto de enemistad

Cuando realizas la acción de atacar, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad para murmurar un voto de enemistad contra una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que vuelvas a usar este rasgo.

Si los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0 antes de que termine el voto, podrás transferirlo a una criatura distinta a 9 m o menos de ti (no requiere acción).

Nivel 7: Vengador implacable

Tu concentración sobrenatural te permite impedir la retirada de un enemigo. Cuando aciertes un ataque de oportunidad contra una criatura, puedes reducir su velocidad a 0 hasta el final del turno actual. A continuación, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad como parte de la misma reacción. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Nivel 15: Espíritu vengativo

Inmediatamente después de que una criatura bajo los efectos de tu Voto de enemistad acierte o falle una tirada de ataque, podrás llevar a cabo una reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura si se encuentra dentro del alcance.

Nivel 20: Ángel vengador

Como acción adicional, obtienes los beneficios presentados a continuación durante 10 minutos o hasta que les pongas fin (no requiere acción). Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes restablecer su uso gastando un espacio de conjuro de nivel 5 (no requiere acción).

Aura aterradora. Siempre que un enemigo comience su turno dentro de tu Aura de protección, esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustada durante 1 minuto o hasta recibir daño. Las tiradas de ataque contra las criaturas asustadas tienen ventaja.

Vuelo. Te crecen unas alas espectrales en la espalda, tienes una velocidad volando de 18 m y puedes levitar.

Subclase del juramento de venganza

Pícaro

Hábiles expertos en sigilo y evasión

Atributos básicos de pícaro

Característica principal	Destreza
Dado de puntos de golpe	1d8 por nivel de pícaro
Competencias en tiradas de salvación	Destreza e Inteligencia
Competencias en habilidades	*Elige cuatro:* Acrobacias, Atletismo, Engaño, Intimidación, Investigación, Juego de manos, Percepción, Perspicacia, Persuasión o Sigilo
Competencias con armas	Armas sencillas, además de marciales que tengan las propiedades "ligera" o "sutil"
Competencias con herramientas	Herramientas de ladrón
Entrenamiento con armaduras	Armaduras ligeras
Equipo inicial	*Elige A o B:* (A) armadura de cuero, 2 dagas, espada corta, arco corto, 20 flechas, aljaba, herramientas de ladrón, paquete de ladrón y 8 po, o (B) 100 po

Los pícaros recurren a la astucia, el sigilo y a explotar las debilidades de sus enemigos para sacar ventaja de cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a casi cualquier problema y algunos incluso aprenden trucos mágicos con los que complementar sus otros talentos. Muchos pícaros se especializan en el sigilo y el engaño, mientras que otros pulen habilidades que les ayudan en entornos de mazmorras, como trepar, encontrar y desactivar trampas o forzar cerraduras.

En combate, los pícaros recurren a golpes sutiles antes que a la fuerza bruta y prefieren asestar un golpe con precisión en vez de desgastar al adversario con una andanada de ataques.

Algunos pícaros empiezan sus trayectorias como delincuentes, mientras que otros emplean la astucia para luchar contra el crimen. Sea cual sea su relación con la ley, ningún criminal común o agente de la ley puede igualar la sutil brillantez de los mejores pícaros.

Convertirse en pícaro

Como personaje de nivel 1

- Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de pícaro".
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de pícaro, que se muestran en la tabla "Rasgos de pícaro".

Como personaje multiclase

- Obtienes los siguientes atributos de la tabla "Atributos básicos de pícaro": dado de puntos de golpe, competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades de pícaro, competencia con herramientas de ladrón y entrenamiento con armaduras ligeras.
- Obtienes los rasgos de nivel 1 de pícaro, que se muestran en la tabla "Rasgos de pícaro".

Rasgos de clase de pícaro

Como pícaro, obtienes los siguientes rasgos de clase cuando alcanzas los niveles de pícaro especificados. Estos rasgos se muestran en la tabla "Rasgos de pícaro".

Nivel 1: Ataque furtivo

Sabes cómo atacar sutilmente y aprovecharte de un enemigo distraído. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertes con una tirada de ataque si tienes ventaja en la tirada y si ha sido utilizando un arma sutil o a distancia. El daño adicional es del mismo tipo que el del arma.

No necesitas tener ventaja en la tirada de ataque si al menos uno de tus aliados está a 1,5 m o menos del objetivo, dicho aliado no tiene el estado de incapacitado y no sufres desventaja en la tirada de ataque.

El daño adicional aumenta conforme subes de nivel de pícaro, como se muestra en la columna "Ataque furtivo" de la tabla "Rasgos de pícaro".

Nivel 1: Jerga de ladrones

Has aprendido varios idiomas en las comunidades donde empleabas tus talentos de pícaro. Conoces la jerga de ladrones y otro idioma de tu elección de las tablas de idiomas del capítulo 2.

Nivel 1: Maestría con armas

Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como dagas y arcos cortos.

Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas. Por ejemplo, podrías pasar a utilizar las propiedades de maestría con cimitarras y espadas cortas.

Nivel 1: Pericia

Ganas pericia en dos de tus competencias en habilidades de tu elección. Se recomiendan Juego de manos y Sigilo si eres competente en ellas.

En el nivel 6 de pícaro ganas pericia en otras dos competencias en habilidades de tu elección.

Rasgos de pícaro

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos de clase	Ataque furtivo
1	+2	Ataque furtivo, Jerga de ladrones, Maestría con armas, Pericia	1d6
2	+2	Acción astuta	1d6
3	+2	Puntería certera, Subclase de pícaro	2d6
4	+2	Mejora de característica	2d6
5	+3	Esquiva asombrosa, Golpe astuto	3d6
6	+3	Pericia	3d6
7	+3	Evasión, Talentos fiables	4d6
8	+3	Mejora de característica	4d6
9	+4	Rasgo de subclase	5d6
10	+4	Mejora de característica	5d6
11	+4	Golpe astuto mejorado	6d6
12	+4	Mejora de característica	6d6
13	+5	Rasgo de subclase	7d6
14	+5	Golpes taimados	7d6
15	+5	Mente escurridiza	8d6
16	+5	Mejora de característica	8d6
17	+6	Rasgo de subclase	9d6
18	+6	Elusivo	9d6
19	+6	Don épico	10d6
20	+6	Golpe de suerte	10d6

Nivel 2: Acción astuta
Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza. En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones como acción adicional: correr, destrabarse o esconderse.

Nivel 3: Puntería certera
Como acción adicional, te concedes ventaja en tu siguiente tirada de ataque del turno actual. Solo puedes usar este rasgo si no te has movido durante este turno y, después de usarlo, tu velocidad es 0 hasta el final del turno.

Nivel 3: Subclase de pícaro
Consigues una subclase de pícaro de tu elección. Las subclases de asesino, embaucador arcano, ladrón y rebanaalmas se detallan tras la descripción de esta clase. Una subclase es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro. De aquí en adelante, obtienes todos los rasgos de tu subclase que sean de tu nivel de pícaro e inferiores.

Nivel 4: Mejora de característica
Obtienes la dote Mejora de característica (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Vuelves a obtener este rasgo en los niveles 8, 10, 12 y 16 de pícaro.

Nivel 5: Esquiva asombrosa
Cuando un atacante que puedas ver te acierte con una tirada de ataque, puedes usar una reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque (redondeando hacia abajo).

Nivel 5: Golpe astuto
Has desarrollado formas astutas de usar tu Ataque furtivo. Cuando infliges daño de Ataque furtivo, puedes añadir uno de los siguientes efectos de Golpe astuto. Cada uno tiene un coste en dados que es la cantidad de dados de daño de Ataque furtivo a los que debes renunciar para añadir el efecto. Retiras la cantidad de dados antes de tirar y el efecto se produce inmediatamente después de que se cause el daño del ataque. Por ejemplo, si añades el efecto de veneno, quita 1d6 del daño de Ataque furtivo antes de tirar.

Si un efecto de Golpe astuto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia.

Retirada (coste: 1d6). Justo después del ataque, te mueves hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Tropiezo (coste: 1d6). Si el objetivo es Grande o más pequeño, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribado.

Veneno (coste: 1d6). Añades una toxina a tu golpe, lo que obliga al objetivo a hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de envenenado durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo envenenado repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Para usar este efecto, debes llevar contigo unos útiles de envenenador.

Nivel 7: Evasión

Puedes esquivar con agilidad ciertos peligros. Cuando sufras un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibes daño alguno si la superas y solo sufres la mitad si la fallas. No puedes usar este rasgo si tienes el estado de incapacitado.

Nivel 7: Talentos fiables

Cuando hagas una prueba de característica que utilice una de tus competencias en habilidades o con herramientas, puedes sustituir un resultado de 9 o menos en el d20 por un 10.

Nivel 11: Golpe astuto mejorado

Puedes usar hasta dos efectos de Golpe astuto cuando inflijas daño de Ataque furtivo pagando el coste en dados por cada efecto.

Nivel 14: Golpes taimados

Has practicado nuevas formas de usar tu Ataque furtivo de forma artera. Entre las opciones de Golpe astuto se encuentran ahora los siguientes efectos.

Confundir (coste: 2d6). El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución. Si no lo hace, en su próximo turno solo podrá moverse, realizar una acción o realizar una acción adicional.

Noquear (coste: 6d6). El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de inconsciente durante 1 minuto o hasta recibir daño. El objetivo inconsciente repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Ofuscar (coste: 3d6). El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de cegado hasta el final de su siguiente turno.

Nivel 15: Mente escurridiza

Tu mente astuta es excepcionalmente difícil de controlar. Ganas competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría y Carisma.

Nivel 18: Elusivo

Eres tan escurridizo que será raro que un atacante pueda golpearte con facilidad. Ninguna tirada de ataque contra ti tendrá ventaja a menos que tengas el estado de incapacitado.

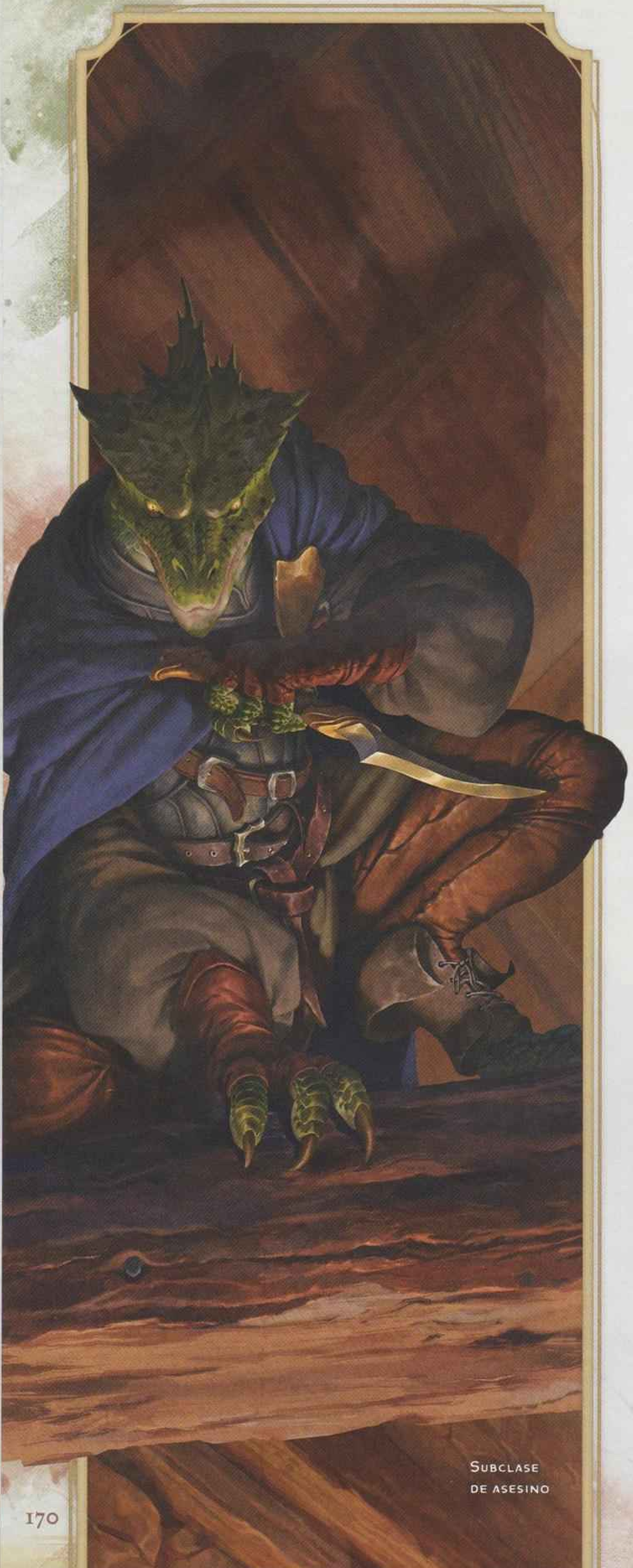
Nivel 19: Don épico

Obtienes una dote de don épico (consulta el capítulo 5) u otra dote de tu elección para la que cumplas las condiciones. Se recomienda Don del espíritu de la noche.

Nivel 20: Golpe de suerte

Has desarrollado una capacidad asombrosa para tener éxito justo cuando lo necesitas. Si fallas una prueba con d20, puedes convertir el resultado de la tirada en un 20.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.



Subclases de pícaro

Una subclase de pícaro es una especialización que te proporciona rasgos cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro, según se especifique en la subclase. Esta sección presenta las subclases de asesino, embaucador arcano, ladrón y rebanaalmas.

Asesino

Practica el sombrío arte de la muerte.

El entrenamiento de un asesino se centra en el uso del sigilo, el veneno y los disfraces para eliminar a sus oponentes con una eficacia mortífera. Aunque algunos pícaros que siguen este camino son asesinos a sueldo, espías o cazarrecompensas, las aptitudes de esta subclase son igual de útiles para aventureros que se enfrentan a una gran variedad de monstruos.

Nivel 3: Asesinar

Se te da muy bien emboscar objetivos, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Golpes sorprendentes. Durante el primer asalto de cada combate, tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya jugado un turno. Si tu Ataque furtivo acierta a cualquier objetivo durante ese asalto, el objetivo recibirá un daño adicional del tipo del arma igual a tu nivel de pícaro.

Iniciativa. Tienes ventaja en las tiradas de iniciativa.

Nivel 3: Herramientas de asesino

Consigues útiles de envenenador y útiles para disfrazarse y tienes competencia con ellos.

Nivel 9: Pericia en infiltrarse

Eres experto en las siguientes técnicas que te ayudan en tus infiltraciones.

Imitación magistral. Puedes imitar a la perfección el habla de otra persona, su caligrafía o ambas si pasas al menos 1 hora estudiándolas.

Puntería ambulante. Tu velocidad no se reduce a 0 cuando usas Puntería certera.

Nivel 13: Envenenar armas

Cuando utilizas la opción de veneno de tu Golpe astuto, el objetivo también recibirá 2d6 de daño de veneno si falla la tirada de salvación. Este daño ignora la resistencia al daño de veneno.

Nivel 17: Golpe mortal

Cuando aciertes con tu Ataque furtivo en el primer asalto de un combate, el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia). Si no la supera, se duplicará el daño del ataque contra el objetivo.

Embaucador arcano

Mejora tu sigilo mediante conjuros arcanos.

Algunos pícaros usan conjuros para complementar sus bien pulidas habilidades para el sigilo y su agilidad, aprendiendo trucos mágicos que los ayuden en sus cometidos. Muchos embaucadores arcanos emplean sus talentos como carteristas o ladrones, pero también como bromistas.

Nivel 3: Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a lanzar conjuros. Consulta el capítulo 7 para ver las reglas sobre el lanzamiento de conjuros. La información presentada a continuación detalla cómo usar esas reglas como embaucador arcano.

Trucos. Conoces tres trucos: *mano de mago* y otros dos de tu elección de la lista de conjuros de mago (consulta esa clase para ver la lista). Se recomiendan *fragmento mental* e *ilusión menor.*

Cada vez que subas un nivel de pícaro, puedes sustituir uno de tus trucos, excepto *mano de mago,* por otro truco de mago de tu elección.

Cuando alcanzas el nivel 10 de pícaro, aprendes otro truco de mago de tu elección.

Espacios de conjuro. La tabla "Lanzamiento de conjuros del embaucador arcano" muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros preparados de nivel 1 y superiores. Preparas una serie de conjuros de nivel 1 y superiores, que son los que podrás lanzar con este rasgo. Para empezar, elige tres conjuros de mago de nivel 1. Se recomiendan *disfrazarse, hechizar persona* y *nube de oscurecimiento.*

El número de conjuros de tu lista aumenta conforme subes de nivel de pícaro, como se muestra en la columna "Conjuros preparados" de la tabla "Lanzamiento de conjuros del embaucador arcano". Cuando ese número aumente, elige conjuros de mago adicionales hasta que el número de conjuros de tu lista coincida con el número de la tabla "Lanzamiento de conjuros del embaucador arcano". Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un pícaro de nivel 7, podrías preparar cualquier combinación de cinco conjuros de mago de nivel 1 o 2.

Subclase de embaucador arcano

Lanzamiento de conjuros del Embaucador arcano

Nivel de pícaro	Conjuros preparados	—Espacios de conjuro por cada nivel de conjuro— 1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Cambiar los conjuros preparados. Cada vez que subas un nivel de pícaro, puedes sustituir un conjuro de tu lista por otro conjuro de mago para el que tengas espacios de conjuro.

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de mago.

Canalizador mágico. Puedes utilizar un canalizador arcano como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

Nivel 3: Destreza con mano de mago

Cuando lanzas *mano de mago*, puedes hacerlo como acción adicional y de modo que la mano espectral sea invisible. Puedes controlar la mano como acción adicional y usarla para hacer pruebas de Destreza (Juego de manos).

Nivel 9: Emboscada mágica

Si tienes el estado de invisible cuando lances un conjuro sobre una criatura, tendrá desventaja en cualquier tirada de salvación que haga contra el conjuro ese mismo turno.

Nivel 13: Embaucador versátil

Obtienes la capacidad de distraer a los objetivos con tu *mano de mago*. Cuando utilizas la opción de tropiezo de tu Golpe astuto sobre una criatura, también podrás usar esa opción sobre otra criatura a 1,5 m o menos de la mano espectral.

Nivel 17: Ladrón de conjuros

Obtienes la capacidad de robar mágicamente el conocimiento de otro lanzador para usar un conjuro.

Inmediatamente después de que una criatura lance un conjuro que te haga objetivo o cuya área de efecto te incluya, puedes usar una reacción para obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. La CD es tu CD de salvación de conjuros. Si la falla, anularás los efectos del conjuro sobre ti y robarás el conocimiento de cómo lanzarlo si es al menos de nivel 1 y de un nivel que puedas lanzar (no tiene por qué ser un conjuro de mago). Durante las siguientes 8 horas, tendrás el conjuro preparado. Además, la criatura no podrá lanzarlo hasta que las 8 horas hayan pasado.

Una vez robes un conjuro empleando este rasgo, no podrás volver a utilizar el rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Ladrón

Busca tesoros como los aventureros clásicos.

Mezcla de ladrón, cazatesoros y explorador, representas el paradigma del aventurero. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, también aprendes habilidades útiles para explorar ruinas y sacarles el máximo provecho a los objetos mágicos que encuentras en ellas.

Nivel 3: Balconero

Te has entrenado para llegar a lugares especialmente difíciles de alcanzar, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Escalador. Obtienes una velocidad trepando igual a tu velocidad.

Saltador. Puedes determinar tu distancia de salto empleando tu Destreza en lugar de tu Fuerza.

Nivel 3: Manos rápidas

Como acción adicional, puedes hacer una de las siguientes cosas:

Juego de manos. Haz una prueba de Destreza (Juego de manos) para robarle a alguien o usar herramientas de ladrón para forzar una cerradura o desarmar una trampa.

Usar un objeto. Emplea la acción de utilizar o la acción de magia para usar un objeto mágico que necesite una acción.

Nivel 9: Sigilo supremo

Obtienes la siguiente opción de Golpe astuto.

Ataque sigiloso (coste: 1d6). Si tienes el estado de invisible por una acción de esconderse, este ataque no pone fin a ese estado si terminas el turno tras una cobertura tres cuartos o cobertura completa.

Nivel 13: Usar objetos mágicos

Has aprendido a sacarles el máximo provecho a los objetos mágicos, lo que te otorga los siguientes beneficios.

Cargas. Siempre que uses una propiedad de objeto mágico que gaste cargas, tira 1d6. Si sacas un 6, usa la propiedad sin gastar cargas.

Pergaminos. Puedes usar cualquier *pergamino de conjuro* empleando la Inteligencia como aptitud mágica para el conjuro. Si el conjuro es de nivel 1 o un truco, puedes lanzarlo de forma fiable. Si el pergamino contiene un conjuro de mayor nivel, primero deberás superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 10 más el nivel conjuro. Si la superas, podrás lanzar el conjuro desde el pergamino. Si la fallas, el pergamino se desintegrará.

Sintonización. Puedes sintonizarte con hasta cuatro objetos mágicos a la vez.

Nivel 17: Reflejos de ladrón

Eres experto en tender emboscadas y escapar rápidamente del peligro. Puedes actuar dos turnos durante el primer asalto de cualquier combate. Llevarás a cabo tu primer turno según tu iniciativa normal y el segundo en tu iniciativa menos 10.

Subclase de rebanaalmas

Rebanaalmas

Golpea a tus enemigos con cuchillas psiónicas.

Un rebanaalmas ataca empleando la mente, atravesando barreras tanto físicas como psíquicas. Estos pícaros descubren el poder psiónico de su interior y lo canalizan para llevar a cabo sus tareas. Como rebanaalmas, tus capacidades psiónicas podrían haber estado latentes desde la infancia, sin haber revelado todo su potencial hasta que experimentaste la tensión de la aventura. O puede que buscaras una orden de adeptos psíquicos y hayas pasado años aprendiendo a manifestar tu poder.

Nivel 3: Cuchillas psíquicas

Puedes hacer que tu poder se manifieste en forma de resplandecientes cuchillas de energía psíquica. Siempre que uses la acción de atacar o hagas un ataque de oportunidad, podrás hacer que aparezca una cuchilla psíquica en tu mano libre y realizar el ataque con esa arma. La cuchilla mágica tiene los siguientes atributos:

Categoría de arma: cuerpo a cuerpo sencilla.
Daño al acertar: 1d6 de daño psíquico más el modificador por característica usado para la tirada de ataque.
Propiedades: arrojadiza (alcance 18/36 m), sutil.
Maestría: molestar (puedes usar esta propiedad y no contará para el total de propiedades que puedes usar con Maestría con armas).

La cuchilla se desvanecerá inmediatamente después de acertar o fallar contra su objetivo y no dejará ninguna marca aunque le inflija daño.

Tras atacar con la cuchilla en tu turno, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con una segunda cuchilla psíquica como acción adicional en el mismo turno si tu otra mano está libre para crearla. El dado de daño de este ataque extra es 1d4, en vez de 1d6.

Nivel 3: Poder psiónico

Albergas una fuente de energía psiónica en tu interior. Esta se representa mediante dados de energía psiónica, que alimentan ciertos poderes que tienes por esta subclase. La tabla "Dados de energía del rebanaalmas" muestra la cantidad de dados que tienes cuando alcanzas ciertos niveles de pícaro y el tamaño del dado.

Dados de energía del rebanaalmas

Nivel de pícaro	Tamaño del dado	Cantidad
3	d6	4
5	d8	6
9	d8	8
11	d10	8
13	d10	10
17	d12	12

Cualquier rasgo de esta subclase que emplee dados de energía psiónica utiliza solamente los dados de esta subclase. Algunos de tus poderes gastan un dado de energía psiónica, tal y como se especifica en la correspondiente descripción, por lo que no podrás usar un poder que requiera emplear un dado de energía psiónica si ya los has gastado todos.

Recuperas uno de tus dados de energía psiónica tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo.

Don psirreforzado. Si fallas una prueba de característica usando una habilidad o una herramienta en la que seas competente, podrás tirar un dado de energía psiónica y sumar el resultado a la prueba, lo que puede convertir un fallo en un éxito. El dado se gasta solo si la tirada tiene éxito.

Susurros psíquicos. Puedes establecer comunicación telepática con otras criaturas. Como acción de magia, elige una o más criaturas que puedas ver, hasta una cantidad igual a tu bonificador por competencia, y luego tira un dado de energía psiónica. Durante un número de horas igual al resultado, las criaturas elegidas podrán hablar contigo telepáticamente y tú podrás hablar telepáticamente con ellas. Para enviar o recibir un mensaje (no requiere acción), la criatura en cuestión y tú debéis estar a 1,5 km o menos de distancia. Una criatura puede finalizar el enlace telepático en cualquier momento (no requiere acción).

La primera vez que utilices este poder tras cada descanso largo, no gastarás el dado de energía psiónica. El resto de veces que uses el poder, gastarás el dado.

Nivel 9: Cuchillas del alma

Ahora puedes usar los siguientes poderes con tus cuchillas psíquicas.

Golpes teledirigidos. Si realizas una tirada de ataque con tu cuchilla psíquica y fallas, podrás tirar un dado de energía psiónica y sumar el número obtenido a la tirada de ataque. Si eso hace que el ataque acierte, gastarás el dado.

Teletransporte psíquico. Como acción adicional, manifiestas una cuchilla psíquica, gastas un dado de energía psiónica y lo tiras, y lanzas la cuchilla a un espacio sin ocupar que puedas ver a hasta una cantidad de metros igual a 3 veces el resultado. Luego te teletransportarás a ese espacio y la cuchilla desparecerá.

Nivel 13: Velo psíquico

Puedes tejer un velo de interferencias psíquicas para enmascararte. Como acción de magia, obtienes el estado de invisible durante 1 hora o hasta que disipes el efecto (no requiere acción). Esta invisibilidad terminará inmediatamente si infliges daño a una criatura o si obligas a una criatura a realizar una tirada de salvación.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un dado de energía psiónica (no requiere acción) para restablecer su uso.

Nivel 17: Desgarro mental

Puedes pegar un tajo a la mente de una criatura con tus cuchillas psíquicas. Cuando uses tus cuchillas psíquicas para infligir daño de Ataque furtivo a una criatura, podrás obligar a ese objetivo a realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia). Si la falla, el objetivo tendrá el estado de aturdido durante 1 minuto. El objetivo aturdido repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes tres dados de energía psiónica (no requiere acción) para restablecer su uso.

Ni siquiera la ira de un dragón blanco amedrenta a los héroes Laeral Manoargéntea, Drizzt Do'Urden y Vajra Safahr, de los Reinos Olvidados.

CAPÍTULO 4

ORÍGENES DE PERSONAJE

Este capítulo describe los componentes del origen de un aventurero: su trasfondo y su especie. Estos dos elementos definen la experiencia previa y las raíces familiares de tu personaje antes de convertirse en aventurero y adquirir las capacidades de una clase (descritas en el capítulo 3).

COMPONENTES DEL ORIGEN

Cada parte del origen de tu personaje refleja facetas de su persona, su vida y las circunstancias que lo han encaminado hacia la aventura.

Si escoges un trasfondo o una especie de un libro antiguo, consulta el cuadro "Trasfondos y especies de libros antiguos" en el capítulo 2 para saber cómo utilizarlos con las opciones que aparecen aquí.

TRASFONDOS DE PERSONAJE

El trasfondo de tu personaje es una compilación de características que representan el lugar y la ocupación que hayan sido más relevantes para tu personaje antes de convertirse en aventurero.

Cada trasfondo incluye un breve relato de cómo podría haber sido el pasado de tu personaje. Puedes alterar a tu gusto los detalles de esos relatos.

PARTES DE UN TRASFONDO

Un trasfondo consta de las siguientes partes:

Puntuaciones de característica. El trasfondo indica tres puntuaciones de característica de tu personaje. Aumenta una de ellas en 2 y otra en 1, o aumenta las tres en 1. Estos aumentos no pueden hacer que una puntuación sea superior a 20.

Dote. El trasfondo aporta a tu personaje una determinada dote de origen (descritas en el capítulo 5).

Competencias en habilidades. El trasfondo proporciona a tu personaje competencia en dos habilidades determinadas.

Competencia con herramientas. El trasfondo proporciona a tu personaje competencia con una herramienta, ya sea una herramienta específica o una elegida de la categoría de herramientas de artesano. Las herramientas se describen en el capítulo 6.

Equipo. El trasfondo te da la opción de elegir entre un paquete de equipo o 50 po.

ESPECIES DE LOS PERSONAJES

Cuando escoges la especie de tu personaje, determinas si es humano o forma parte de una especie fantástica, como los dracónidos o los gnomos.

Los pueblos del multiverso de D&D proceden de mundos distintos e incluyen muchos tipos de formas de vida inteligente. La especie de un personaje es el conjunto de atributos del juego que un aventurero obtiene por ser una de estas formas de vida.

El origen de algunas especies puede remontarse a un único mundo, plano de existencia o dios, mientras que otras especies nacieron en varios reinos al mismo tiempo. Independientemente de la génesis de una especie, sus miembros se han propagado por el multiverso e integrado en muchas culturas diferentes.

Los miembros de la mayor parte de especies viven unos 80 años, salvo las excepciones indicadas en los textos sobre las especies en este capítulo. Sea cual sea su esperanza de vida, los miembros de todas las especies alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad. Tu personaje puede tener los años que quieras mientras no superen la esperanza de vida habitual de la especie.

PARTES DE UNA ESPECIE

Una especie consta de las siguientes partes:

Tipo de criatura. La especie de un personaje determina su tipo de criatura, que se describe en el glosario de reglas. Todas las especies de este capítulo son humanoides; las especies no humanoides con las que se puede jugar aparecen en otros libros de D&D.

Tamaño. La especie de tu personaje determina su tamaño. En una especie puede haber individuos de una gran variedad de estaturas y algunas especies poseen tal diversidad de tamaños que puedes elegir si tu personaje es Pequeño o Mediano.

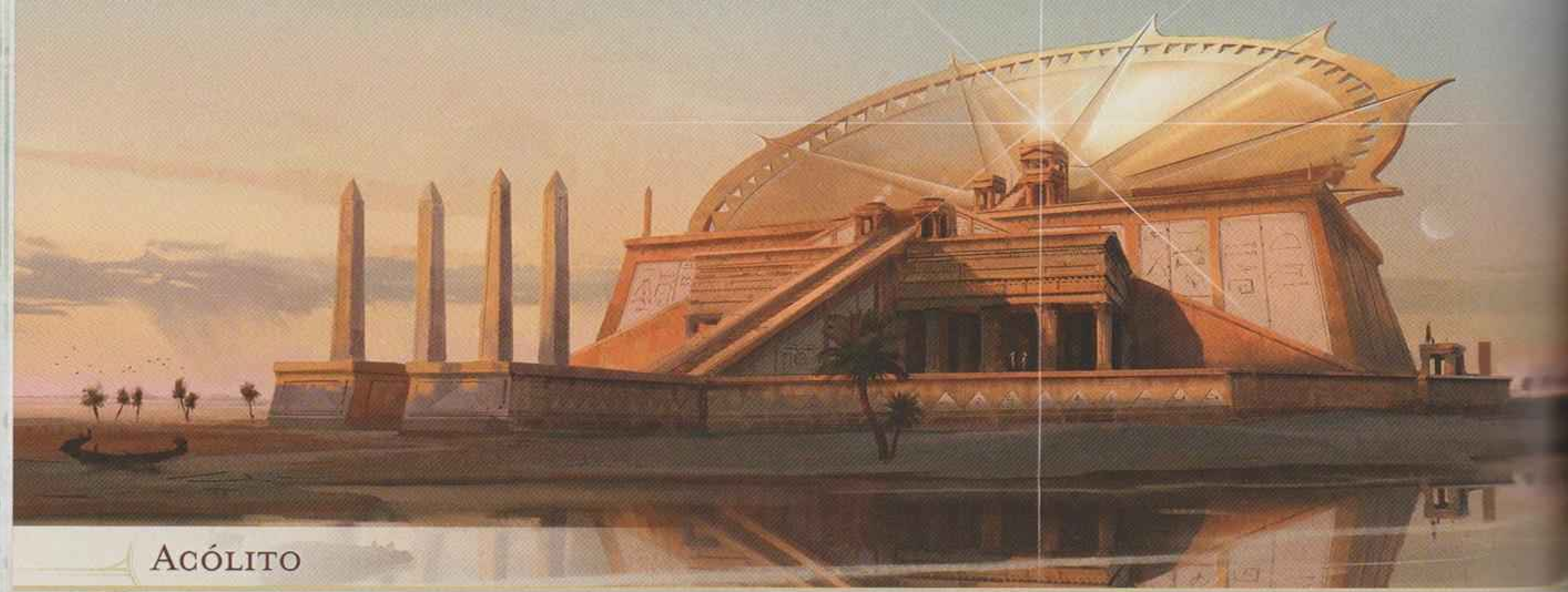
Velocidad. La especie de tu personaje determina su velocidad.

Atributos especiales. Cada especie aporta al personaje una serie de atributos especiales, que son capacidades distintivas que se basan en la fisiología o la naturaleza mágica de la especie. Cuando escoges una especie, tu personaje obtiene todos los atributos especiales indicados. Para algunos atributos hay que elegir entre diversas opciones.

DESCRIPCIONES DE TRASFONDOS

En esta sección se presentan dieciséis trasfondos ordenados alfabéticamente:

Acólito	Criminal	Marinero
Animador	Ermitaño	Noble
Artesano	Erudito	Soldado
Campesino	Escriba	Vagabundo
Charlatán	Guardia	
Comerciante	Guía	



Acólito

Puntuaciones de característica: Inteligencia, Sabiduría, Carisma
Dote: Iniciado en la magia (clérigo) (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Perspicacia y Religión
Competencia con herramientas: suministros de calígrafo
Equipo: *elige A o B:* (A) suministros de calígrafo, libro (de oraciones), pergamino (10 hojas), símbolo sagrado, túnica y 8 po, o (B) 50 po

Dedicabas tu vida al servicio de un templo enclavado en un pueblo o apartado en un bosquecillo sagrado. En él, realizabas ceremonias en honor a un dios o panteón. Servías a las órdenes de un sacerdote y estudiaste la religión. Gracias a la tutela de ese sacerdote y a tu propia devoción, también aprendiste a canalizar un ápice de poder divino al servicio de tu lugar de culto y de la gente que rezaba en él.

Animador

Puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Carisma
Dote: Músico (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Acrobacias e Interpretación
Competencia con herramientas: *elige un tipo de instrumento musical* (consulta el capítulo 6)
Equipo: *elige A o B:* (A) instrumento musical (el mismo que arriba), 2 disfraces, espejo, perfume, ropas de viaje y 11 po, o (B) 50 po

Pasaste buena parte de tu juventud recorriendo ferias y festivales en los que desempeñabas tareas diversas para músicos y acróbatas a cambio de que te formaran. Quizá aprendiste a caminar sobre la cuerda floja, a tocar el laúd con un estilo particular o a recitar poesía con una dicción impecable. Aún hoy te creces con los aplausos y anhelas subir al escenario.

Artesano

Puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Inteligencia
Dote: Fabricante (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Investigación y Persuasión
Competencia con herramientas: *elige un tipo de herramientas de artesano* (consulta el capítulo 6)
Equipo: *elige A o B:* (A) herramientas de artesano (las mismas que arriba), 2 bolsas, ropas de viaje y 32 po, o (B) 50 po

Comenzaste barriendo suelos y fregando las mesas del taller de un artesano a cambio de unas monedas al día en cuanto tuviste fuerza suficiente para levantar un cubo. Cuando alcanzaste la edad necesaria para convertirte en aprendiz, empezaste a crear tus propias obras básicas, así como a camelarte a los clientes exigentes que de vez en cuando llamaban a vuestra puerta. Tu oficio te brindó también un buen ojo para los detalles.

Campesino

Puntuaciones de característica: Fuerza, Constitución, Sabiduría
Dote: Duro (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Naturaleza y Trato con animales
Competencia con herramientas: herramientas de carpintero
Equipo: *elige A o B:* (A) hoz, herramientas de carpintero, útiles de sanador, olla de hierro, pala, ropas de viaje y 30 po, o (B) 50 po

Te criaste en el campo. Los años cuidando animales y cultivando la tierra te recompensaron con paciencia y una salud de hierro. Sientes un gran aprecio por la generosidad de la naturaleza y un prudente respeto por su ira.

Charlatán

Puntuaciones de característica: Destreza, Constitución, Carisma
Dote: Habilidoso (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Engaño y Juego de manos
Competencia con herramientas: útiles para falsificar
Equipo: *elige A o B:* (A) útiles para falsificar, disfraz, ropas de calidad y 15 po, o (b) 50 po

En cuanto tuviste edad suficiente para pedir una pinta, no tardaste en apropiarte de un taburete en cada taberna a 10 km a la redonda del lugar en que naciste. Mientras recorrías bares y antros, aprendiste a aprovecharte de los desafortunados que se dejaban colar alguna mentira reconfortante o dos, como una poción falsa o un árbol genealógico falsificado.

Comerciante

Puntuaciones de característica: Constitución, Inteligencia, Carisma
Dote: Afortunado (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Persuasión y Trato con animales
Competencia con herramientas: herramientas de navegante
Equipo: *elige A o B:* (A) herramientas de navegante, 2 bolsas, ropas de viaje y 22 po, o (B) 50 po

Fuiste aprendiz de un comerciante, caravanero o tendero y aprendiste los rudimentos del comercio. Viajabas por todas partes y te ganabas la vida comprando y vendiendo las materias primas que los artesanos necesitaban para sus creaciones o las obras acabadas de aquellos profesionales. Quizá transportabas mercancías de un lugar a otro en barco, carro o en caravana, o se las comprabas a mercaderes ambulantes y las vendías en tu propia tienda.

Criminal

Puntuaciones de característica: Destreza, Constitución, Inteligencia
Dote: Alerta (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Juego de manos y Sigilo
Competencia con herramientas: herramientas de ladrón
Equipo: *elige A o B:* (A) 2 dagas, herramientas de ladrón, 2 bolsas, palanqueta, ropas de viaje y 16 po, o (B) 50 po

Te buscabas la vida en los callejones oscuros, birlando carteras o robando en comercios. Quizá formabas parte de una pequeña banda de malhechores con ideas afines y dispuestos a echarse una mano. O puede que fueras un lobo solitario que se desmarcaba del gremio de ladrones local y de otros delincuentes más temibles.

Ermitaño

Puntuaciones de característica: Constitución, Sabiduría, Carisma
Dote: Sanador (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Medicina y Religión
Competencia con herramientas: útiles de herborista
Equipo: *elige A o B:* (A) bastón, útiles de herborista, aceite (3 frascos), lámpara, libro (de filosofía), petate, ropas de viaje y 16 po, o (B) 50 po

Te pasaste los años de juventud en un refugio o monasterio situado en medio de la nada. En aquella época, tu única compañía eran las criaturas del bosque y las visitas esporádicas que traían noticias del exterior y suministros. La soledad te permitió reflexionar durante muchas horas acerca de los misterios de la creación.

Erudito

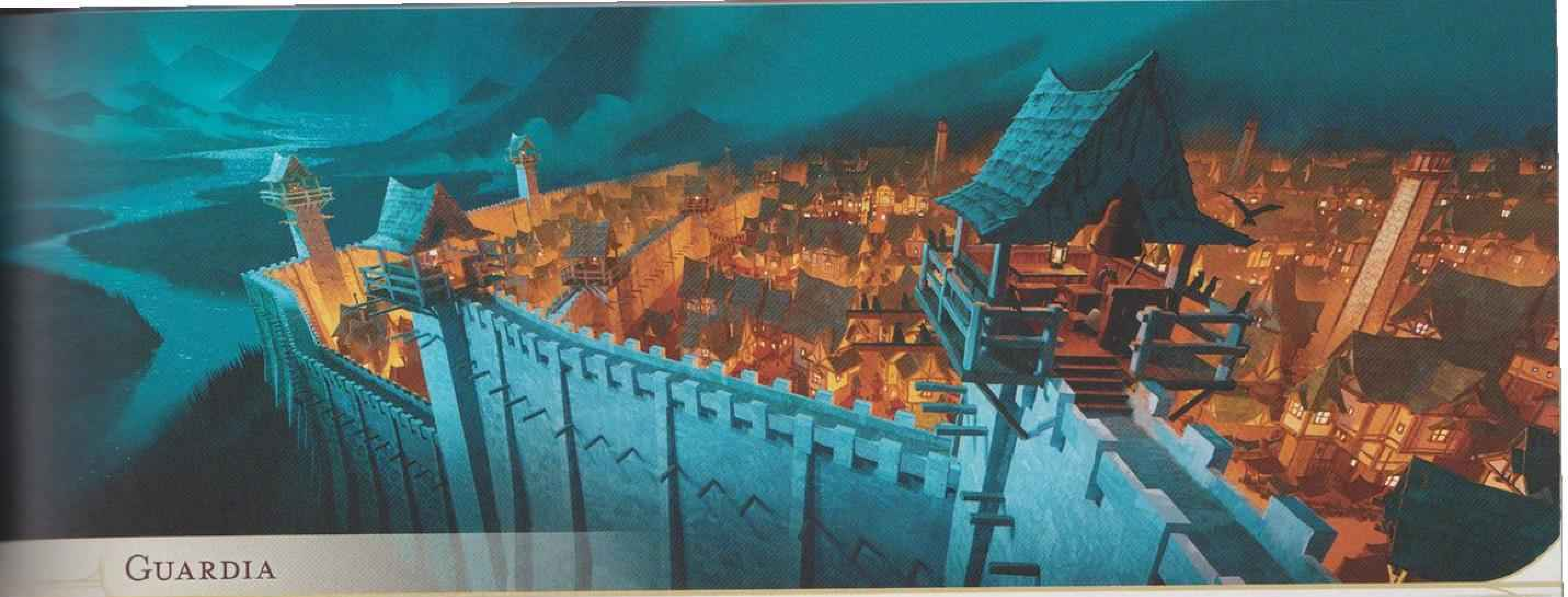
Puntuaciones de característica: Constitución, Inteligencia, Sabiduría
Dote: Iniciado en la magia (mago) (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Conocimiento arcano e Historia
Competencia con herramientas: suministros de calígrafo
Equipo: *elige A o B:* (A) bastón, suministros de calígrafo, libro (de historia), pergamino (8 hojas), túnica y 8 po, o (B) 50 po

Pasaste tus años formativos viajando entre palacetes y monasterios, desempeñando diversos oficios y servicios para que te dejaran acceder a sus bibliotecas. Dedicaste muchas tardes a estudiar libros y pergaminos para adquirir conocimientos acerca del multiverso e incluso los rudimentos de la magia, y tu mente ansía más.

Escriba

Puntuaciones de característica: Destreza, Inteligencia, Sabiduría
Dote: Habilidoso (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Investigación y Percepción
Competencia con herramientas: suministros de calígrafo
Equipo: *elige A o B:* (A) suministros de calígrafo, aceite (3 frascos), lámpara, pergamino (12 hojas), ropas de calidad y 23 po, o (B) 50 po

Pasaste tus años de formación en un *scriptorium*, un monasterio consagrado a la conservación del conocimiento o un organismo gubernamental, donde aprendiste a escribir con letra clara y producir textos exquisitos. Quizá transcribías documentos oficiales o copiabas tomos de literatura. Podrías tener ciertas cualidades para la poesía, la narrativa o la investigación. Sobre todo, prestas mucha atención a los detalles, lo que te impide cometer errores en los documentos que copias y creas.



Guardia

Puntuaciones de característica: Fuerza, Inteligencia, Sabiduría
Dote: Alerta (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Atletismo y Percepción
Competencia con herramientas: *elige un tipo de juego* (consulta el capítulo 6)
Equipo: *elige A o B:* (A) lanza, ballesta ligera, 20 virotes, juego (el mismo que arriba), aljaba, esposas, linterna sorda, ropas de viaje y 12 po, o (B) 50 po

Te duelen los pies al recordar las innumerables horas pasadas en tu puesto de la torre. Te entrenaron para permanecer ojo avizor ante lo que acontecía extramuros, en busca de merodeadores ocultos en el bosque, a la par que estabas pendiente de los posibles rateros y pendencieros de intramuros.

Guía

Puntuaciones de característica: Destreza, Constitución, Sabiduría
Dote: Iniciado en la magia (druida) (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Sigilo y Supervivencia
Competencia con herramientas: herramientas de cartógrafo
Equipo: *elige A o B:* (A) arco corto, 20 flechas, herramientas de cartógrafo, aljaba, petate, tienda, ropas de viaje y 3 po, o (B) 50 po

Alcanzaste la mayoría de edad en plena naturaleza, lejos de tierras pobladas. Tu hogar era cualquier sitio donde pudieras extender tu petate. Las tierras salvajes están llenas de maravillas (monstruos extraños, bosques y arroyos inmaculados, ruinas descuidadas de grandes salones otrora recorridos por gigantes) y aprendiste a valértelas por tu cuenta al explorarlas. De vez en cuando, servías de guía a sacerdotes de la naturaleza que te enseñaron los fundamentos para canalizar la magia de la tierra.

Marinero

Puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Sabiduría
Dote: Matón de taberna (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Acrobacias y Percepción
Competencia con herramientas: herramientas de navegante
Equipo: *elige A o B:* (A) daga, herramientas de navegante, cuerda, ropas de viaje y 20 po, o (B) 50 po

Llevaste una vida en la mar, con el viento en popa y las cubiertas meciéndose bajo tus pies. Visitaste más tabernas de los puertos de escala de las que puedes recordar, te enfrentaste a grandes tormentas e intercambiaste anécdotas con gente que vivía bajo las olas.

Noble

Puntuaciones de característica: Fuerza, Inteligencia, Carisma
Dote: Habilidoso (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Historia y Persuasión
Competencia con herramientas: *elige un tipo de juego* (consulta el capítulo 6)
Equipo: *elige A o B:* (A) juego (el mismo que arriba), perfume, ropas de calidad y 29 po, o (B) 50 po

Te criaste en un castillo entre riqueza, poder y privilegios. Tu familia de aristócratas menores procuró que recibieras la mejor educación, parte de la cual apreciabas y parte de la cual aborrecías. El tiempo que pasaste en el castillo, en especial las muchas horas que dedicabas a observar a tu familia en la corte, también te aportó amplios conocimientos sobre el liderazgo.

Soldado

Puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución
Dote: Atacante salvaje (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Atletismo e Intimidación
Competencia con herramientas: *elige un tipo de juego* (consulta el capítulo 6)
Equipo: *elige A o B:* (A) lanza, arco corto, 20 flechas, aljaba, juego (el mismo que arriba), útiles de sanador, ropas de viaje y 14 po, o (B) 50 po

Comenzaste a entrenarte para la guerra nada más llegar a la edad adulta y tienes pocos recuerdos preciados de tu vida anterior a tomar las armas. Luchar es parte de tu identidad y a veces realizas sin darte cuenta los primeros ejercicios básicos de combate que aprendiste. En algún momento, sacaste partido a tu entrenamiento en el campo de batalla y protegiste el reino.

Vagabundo

Puntuaciones de característica: Destreza, Sabiduría, Carisma
Dote: Afortunado (consulta el capítulo 5)
Competencias en habilidades: Perspicacia y Sigilo
Competencia con herramientas: herramientas de ladrón
Equipo: *elige A o B:* (A) 2 dagas, herramientas de ladrón, juego (cualquiera), 2 bolsas, petate, ropas de viaje y 16 po, o (B) 50 po

Creciste en las calles junto a personas con expectativas tan aciagas como las tuyas, entre las que había algunas amistades y algunos rivales. Dormías donde podías y hacías encargos ocasionales a cambio de comida. A veces, cuando el hambre se volvía insoportable, recurrías al robo. Sin embargo, nunca renunciaste a tu orgullo ni perdiste la esperanza. El destino aún tiene algo reservado para ti.

Descripciones de las especies

En esta sección se presentan diez especies ordenadas alfabéticamente: aasimar, dracónido, elfo, enano, gnomo, goliat, humano, mediano, orco y tiefling.

Aasimar

Los aasimars son mortales cuyas almas albergan una chispa de los Planos Superiores. Tanto si descienden de un ser angelical como si están imbuidos de poder celestial, pueden encender esa chispa para traer la luz, la curación y la furia divina.

Los aasimars pueden surgir entre cualquier población de mortales. Se parecen a sus padres, pero viven hasta 160 años y tienen rasgos que insinúan su herencia celestial, como pecas metálicas, ojos brillantes, un halo o el color de piel de un ángel (plateada, verde opalescente o roja cobriza). Al principio, estos rasgos son sutiles, pero se van haciendo evidentes cuando los aasimars aprenden a revelar toda su naturaleza celestial.

Atributos de los aasimars

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 2,1 m de altura) o Pequeño (entre 60 cm y 1,2 m de altura), elegido al seleccionar la especie
Velocidad: 9 m

Como aasimar, tienes estos atributos especiales:

Manos curativas. Como acción de magia, tocas a una criatura y tiras una cantidad de d4 igual a tu bonificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Portador de luz. Conoces el truco *luz*. El Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlo.

Resistencia celestial. Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Revelación celestial. Cuando alcanzas el nivel 3 de personaje, puedes transformarte como acción adicional y usar una de las opciones que aparecen a continuación (elige la opción cada vez que te transformes). La transformación dura 1 minuto o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Cuando te transformes, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Una vez en cada uno de tus turnos hasta que finalice la transformación, puedes infligir daño adicional a un objetivo cuando le hagas daño con un ataque o un conjuro. El daño adicional es igual a tu bonificador por competencia y el tipo es necrótico para Mortaja necrótica o radiante para Alas celestiales y Fulgor interior.

Estas son las opciones de transformación:

Alas celestiales. Dos alas espectrales brotan temporalmente de tu espalda. Hasta que la transformación termine, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad.

Fulgor interior. De tus ojos y tu boca surge temporalmente una luz abrasadora. Durante este tiempo, emites luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá y, al final de cada uno de tus turnos, cada criatura a 3 m o menos de ti recibirá una cantidad de daño radiante igual a tu bonificador por competencia.

Mortaja necrótica. Tus ojos se vuelven brevemente pozos de oscuridad y unas alas que no te permiten volar brotan temporalmente de tu espalda. Las criaturas que no sean tus aliados y estén a 3 m o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Carisma (CD 8 más tu modificador por Carisma y tu bonificador por competencia) o tendrán el estado de asustadas hasta el final de tu siguiente turno.

Dracónido

Los antepasados de los dracónidos eclosionaron de los huevos de los dragones cromáticos y metálicos. Una historia cuenta que los dioses dragones Bahamut y Tiamat habían bendecido estos huevos, ya que querían poblar el multiverso con criaturas hechas a su imagen y semejanza. Otro relato afirma que los dragones crearon a los primeros dracónidos sin las bendiciones de los dioses. Sea cual sea su origen, esta especie se ha asentado en el Plano Material.

Los dracónidos tienen el aspecto de dragones bípedos sin alas: tienen la piel cubierta de escamas, unos ojos brillantes, una densa osamenta y cuernos en la cabeza. Además, sus diversos colores y otros rasgos recuerdan a los de sus antepasados dracónicos.

Atributos de los dracónidos

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Mediano (entre 1,5 y 2,1 m de altura)
Velocidad: 9 m

Como dracónido, tienes estos atributos especiales:

Linaje dracónico. Tu linaje proviene de un progenitor dragón. Elige el tipo de dragón en la tabla "Ancestros dracónicos". Tu elección afectará a tus atributos Ataque de aliento y Resistencia al daño además de a tu aspecto.

Ancestros dracónicos

Dragón	Tipo de daño	Dragón	Tipo de daño
Azul	Relámpago	Oro	Fuego
Blanco	Frío	Oropel	Fuego
Bronce	Relámpago	Plata	Frío
Cobre	Ácido	Rojo	Fuego
Negro	Ácido	Verde	Veneno

Ataque de aliento. Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 4,5 m o en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho (elige la forma cada vez). Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Constitución y tu bonificador por competencia). Si la fallan, sufrirán 1d10 de daño del tipo determinado por tu atributo Linaje dracónico. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño. El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10) de personaje.

Puedes utilizar este ataque de aliento una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Resistencia al daño. Tienes resistencia al tipo de daño determinado por tu atributo Linaje dracónico.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Vuelo dracónico. Cuando alcanzas el nivel 5 de personaje, puedes canalizar la magia dracónica para volar de forma temporal. Como acción adicional, haces que en la espalda te broten unas alas espectrales que duran 10 minutos o hasta que las repliegues (no requiere acción) o tengas el estado de incapacitado. Durante ese tiempo, tendrás una velocidad volando igual a tu velocidad. Tus alas parecen hechas de la misma energía que tu ataque de aliento. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Elfo

Los primeros elfos, creados por el dios Corellon, podían cambiar de forma a su antojo. Perdieron esta capacidad cuando la deidad los maldijo por conspirar con la diosa Lolth, que trató de usurpar el poder de Corellon, pero fracasó. Cuando Lolth fue desterrada al Abismo, la mayoría de elfos le dieron la espalda y obtuvieron el perdón de Corellon, pero aquello que el dios les había arrebatado se perdió para siempre.

Al no poder cambiar ya de forma a voluntad, los elfos se retiraron a los Parajes Feéricos, donde su pesar se agravó por la influencia del plano. Con el tiempo, la curiosidad condujo a muchos a explorar otros planos de existencia, incluidos los mundos del Plano Material.

Los elfos tienen orejas puntiagudas y carecen de vello facial y corporal. Viven unos 750 años y no duermen, sino que entran en trance cuando necesitan descansar. En ese estado, siguen siendo conscientes de lo que les rodea mientras se sumergen en recuerdos y meditaciones.

El entorno transforma sutilmente a los elfos si lo habitan durante un milenio o más y les otorga determinados tipos de magia. Los altos elfos, los drows y los elfos de los bosques son ejemplos de elfos que se han transformado por este motivo.

Altos elfos

Los altos elfos se han imbuido de la magia de los cruces entre los Parajes Feéricos y el Plano Material. En algunos mundos, los altos elfos se hacen llamar de otra forma. Por ejemplo, en los Reinos Olvidados se llaman elfos solares o lunares; en el escenario de Dragonlance, silvanesti y qualinesti, y en Eberron, aereni.

Drows

Los drows suelen vivir en la Infraoscuridad, que ha influido en ellos. Hay drows o incluso sociedades de ellos que evitan la Infraoscuridad por completo, pero están impregnados de su magia. En el escenario de Eberron, por ejemplo, los drows habitan en las junglas y las ruinas ciclópeas del continente de Xen'drik.

Elfos de los bosques

Los elfos de los bosques llevan la magia de los bosques primigenios en su interior. Se les conoce por otros muchos nombres, como elfos salvajes, elfos verdes y elfos silvanos. Los grugach son elfos de los bosques solitarios del escenario de Greyhawk, mientras que los kalanesti y tairnadal son los elfos de los bosques de Dragonlance y Eberron, respectivamente.

Un barco zarpa de una ciudad de altos elfos.

Atributos de los elfos

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Mediano (entre 1,5 y 1,8 m de altura)
Velocidad: 9 m

Como elfo, tienes estos atributos especiales:

Linaje élfico. Formas parte de un linaje que te otorga capacidades sobrenaturales. Elige un linaje de la tabla "Linajes élficos". Obtienes el beneficio de nivel 1 de ese linaje.

Cuando alcanzas los niveles 3 y 5 de personaje, aprendes un conjuro de nivel superior, como se muestra en la tabla. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para los conjuros que lances con este atributo (elige la característica al seleccionar el linaje).

Linaje feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

Sentidos agudos. Tienes competencia en la habilidad de Percepción, Perspicacia o Supervivencia.

Trance. No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Linajes élficos

Linaje	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5
Alto elfo	Conoces el truco *prestidigitación*. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros de mago.	*Detectar magia*	*Paso brumoso*
Drow	El alcance de tu visión en la oscuridad aumenta a 36 m. También conoces el truco *luces danzantes*.	*Fuego feérico*	*Oscuridad*
Elfo de los bosques	Tu velocidad aumenta a 10,5 m. También conoces el truco *saber druídico*.	*Zancada prodigiosa*	*Pasar sin rastro*

Enano

Los enanos emergieron de la tierra en los primeros tiempos de la mano de una deidad de la forja que recibía diversos nombres en los distintos mundos, como Moradin o Reorx, entre otros, y que otorgó a los enanos una afinidad por la piedra, el metal y la vida en el subsuelo. La deidad también los hizo firmes como las montañas, con una esperanza de vida de unos 350 años.

Los enanos originales, achaparrados y normalmente barbudos, labraban sus ciudades y bastiones en las laderas de las montañas y bajo tierra. Sus leyendas más antiguas hablan de conflictos con los monstruos de las cumbres y la Infraoscuridad, que podían ser desde gigantes descomunales hasta horrores subterráneos. Inspirados en estas historias, los enanos de cualquier cultura suelen cantar sus valerosas hazañas, en especial las que tratan de cómo los más pequeños derrotaban a los poderosos.

En algunos mundos del multiverso, los primeros asentamientos de enanos se construyeron en colinas o montañas, y las familias cuyos antepasados vivían en estos lugares se hacen llamar enanos de las colinas o enanos de las montañas, respectivamente. Los escenarios de Greyhawk y Dragonlance cuentan con este tipo de comunidades.

Atributos de los enanos

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 1,5 m de altura)
Velocidad: 9 m

Como enano, tienes estos atributos especiales:

Afinidad con la piedra. Como acción adicional, ganas la capacidad de sentir vibraciones con un alcance de 18 m durante 10 minutos. Debes encontrarte sobre una superficie de piedra o en contacto con una superficie de piedra para usar esta capacidad. La piedra puede ser natural o labrada.

Puedes usar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Aguante enano. Tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y aumentarán en 1 más cada vez que subas un nivel.

Resistencia enana. Tienes resistencia al daño de veneno. También tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 36 m.

Gnomo

Los gnomos son un pueblo mágico creado por los dioses de la inventiva, las ilusiones y la vida en el subsuelo. Los otros pueblos rara vez veían a los primeros gnomos debido a su naturaleza reservada y su propensión a vivir en bosques y madrigueras. Lo que les faltaba en tamaño, lo compensaban con su astucia, ya que confundían a los depredadores con trampas y túneles laberínticos. También aprendieron magia de dioses como Garl Oro Reluciente, Baervan Viajero Indómito y Baravar Capa de Sombras, que los visitaban disfrazados. Esa magia acabó originando los linajes de los gnomos de las rocas y los gnomos de los bosques.

Los gnomos son seres pequeños de grandes ojos y orejas puntiagudas que viven unos 425 años. A muchos gnomos les gusta la sensación de tener un techo sobre la cabeza, incluso aunque ese supuesto techo no sea más que un simple gorro.

Atributos de los gnomos

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Pequeño (entre 90 cm y 1,2 m de altura)

Velocidad: 9 m

Como gnomo, tienes estos atributos especiales:

Astucia gnoma. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Linaje gnomo. Formas parte de un linaje que te otorga capacidades sobrenaturales. Escoge una de las siguientes opciones; elijas la que elijas, la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para los conjuros que lances con este atributo (elige la característica al seleccionar el linaje):

Gnomo de las rocas. Conoces los trucos *prestidigitación* y *reparar*. Además, puedes pasar 10 minutos lanzando *prestidigitación* para crear un dispositivo mecánico Diminuto (CA 5, 1 pg), como un juguete, un encendedor o una caja de música. Cuando crees el dispositivo, determinarás su función eligiendo un efecto de *prestidigitación*. El dispositivo producirá ese efecto cada vez que otra criatura o tú empleéis una acción adicional para activarlo con un toque. Si el efecto elegido tiene varias opciones, escoges una de ellas para el dispositivo cuando lo crees. Por ejemplo, si eliges el efecto de encender o apagar del conjuro, determinas si el dispositivo enciende o apaga los fuegos: el dispositivo no hace ambas cosas. Puedes tener tres de estos dispositivos activos al mismo tiempo y se desarman 8 horas después de crearlos o cuando los desmontes con un toque como acción de utilizar.

Gnomo de los bosques. Conoces el truco *ilusión menor*. Además, siempre tienes el conjuro *hablar con los animales* preparado. Puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. También puedes usar cualquier espacio de conjuro que tengas para lanzarlo.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Goliat

Los goliats son descendientes lejanos de los gigantes y sobrepasan en altura a la mayoría de especies. Todos los goliats disfrutan de los favores de los primeros gigantes, lo que se manifiesta a modo de diversos beneficios sobrenaturales, como la capacidad de crecer de forma súbita y alcanzar temporalmente la altura de sus parientes gigantescos.

Los goliats tienen características físicas que evocan a sus antepasados. Por ejemplo, algunos goliats se parecen a los gigantes de piedra, mientras que otros tienen semejanza con los gigantes de fuego. Independientemente de sus parentescos, los goliats se han forjado su propio camino en el multiverso, sin la carga de los conflictos internos que han asolado a los gigantes durante siglos, y aspiran a encumbrarse por encima de sus antepasados.

Atributos de los goliats

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Mediano (entre 2,1 y 2,4 m de altura)
Velocidad: 10,5 m

Como goliat, tienes estos atributos especiales:

Constitución poderosa. Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para poner fin al estado de agarrado. Además, al determinar tu capacidad de carga, cuentas como si tuvieras un tamaño una categoría superior.

Forma grande. A partir del nivel 5 de personaje, puedes cambiar de tamaño a Grande como acción adicional si estás en un lugar lo bastante espacioso. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aumentará en 3 m. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Linaje gigante. Desciendes de los gigantes. Elige uno de los siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo:

Abrasión del fuego (gigante de fuego). Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes causarle 1d10 de daño de fuego.

Caída de las colinas (gigante de las colinas). Cuando aciertes a una criatura Grande o más pequeña con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes infligirle el estado de derribada.

Excursión de las nubes (gigante de las nubes). Como acción adicional, te teletransportas mágicamente hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Frío de la escarcha (gigante de escarcha). Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes causarle 1d6 de daño de frío y reducir su velocidad en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

Resistencia de la piedra (gigante de piedra). Cuando recibas daño, puedes usar una reacción para tirar 1d12. Suma tu modificador por Constitución al resultado y reduce el daño en ese total.

Trueno de la tormenta (gigante de las tormentas). Cuando una criatura que esté a 18 m o menos de ti te cause daño, puedes usar una reacción para infligirle 1d8 de daño de trueno.

Humano

Los humanos, que están repartidos por todo el multiverso, son tan variados como numerosos y tratan de lograr todo lo posible en el tiempo que viven. Su ambición e ingenio son encomiables, respetados y temidos en muchos mundos.

Los humanos presentan aspectos tan diversos como entre la población de la Tierra y tienen muchos dioses. Los eruditos debaten el origen de la humanidad, pero se dice que una de las primeras concentraciones humanas conocidas tuvo lugar en Sigil, la ciudad toroidal situada en el centro del multiverso y el lugar en el que nació la lengua común. Desde ahí, los humanos podrían haberse dispersado por todos los rincones del multiverso y llevado consigo el cosmopolitismo de la Ciudad de las Puertas.

Atributos de los humanos

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 2,1 m de altura) o Pequeño (entre 60 cm y 1,2 m de altura), elegido al seleccionar la especie

Velocidad: 9 m

Como humano, tienes estos atributos especiales:

Diestro. Ganas competencia en una habilidad de tu elección.

Ingenioso. Obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.

Versátil. Obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidoso.

Mediano

Los medianos, valorados y guiados por los dioses que aprecian la vida, el hogar y la tranquilidad, se sienten atraídos por lugares bucólicos en los que la familia y la comunidad ayuden a hilvanar sus vidas. No obstante, muchos medianos tienen un espíritu valiente y aventurero que les lleva a emprender viajes de descubrimiento para explorar el mundo que los rodea y entablar nuevas amistades por el camino. Su tamaño, que es similar al de un niño humano, les ayuda a pasar desapercibidos entre la gente y colarse por espacios estrechos.

Todo aquel que ha pasado algún tiempo con los medianos, en especial con aventureros medianos, probablemente haya presenciado la famosa "suerte de los medianos" en acción. Cuando un mediano se encuentra en peligro mortal, una fuerza invisible parece intervenir a su favor. Muchos medianos creen en la buena fortuna y atribuyen este don inusual a uno o varios de sus benévolos dioses, como Yondalla, Brandobaris y Charmalaine. Este mismo don puede ser la causa de su prolongada esperanza de vida (unos 150 años).

Hay muchos tipos de comunidades de medianos. Por cada comarca aislada en alguna parte inmaculada del mundo, existe una organización criminal como el clan Boromar del escenario de Eberron o una banda territorial de medianos como las del escenario de Dark Sun.

Los medianos que prefieren vivir en el subsuelo se hacen llamar medianos fortecor o fornidos. Los medianos nómadas, así como aquellos que viven entre humanos y otros pueblos altos, a veces se denominan medianos piesligeros o grandullones.

Atributos de los medianos

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Pequeño (entre 60 y 90 cm de altura)
Velocidad: 9 m

Como mediano, tienes estos atributos especiales:

Agilidad de mediano. Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de tamaño superior al tuyo, pero no puedes detenerte en el mismo espacio.

Fortuna. Cuando saques un 1 en una prueba con d20, podrás repetir la tirada y deberás utilizar el nuevo resultado.

Sigiloso por naturaleza. Puedes llevar a cabo la acción de esconderte incluso tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o poner fin al estado de asustado.

Orco

Los orcos deben su creación a Gruumsh, un dios poderoso que vagaba por los amplios espacios abiertos del Plano Material. Gruumsh concedió dones a sus hijos para ayudarles a recorrer grandes llanuras, extensas cavernas y mares turbulentos para enfrentarse a los monstruos que en ellos acechaban. Incluso aunque se consagren a otros dioses, los orcos conservan los dones de Gruumsh: la resistencia, la determinación y la capacidad de ver en la oscuridad.

Por lo general, los orcos son altos y fornidos. Su piel es de color gris y tienen orejas muy puntiagudas y unos colmillos inferiores prominentes. A los orcos jóvenes de algunos mundos se les habla de los grandes viajes y penurias de sus antepasados. Muchos de estos orcos, inspirados por esos relatos, se preguntan cuándo los convocará Gruumsh para igualar las hazañas heroicas de antaño y demostrar que son merecedores de su favor. Otros orcos, sin embargo, prefieren dejar atrás esas historias y labrar su propio camino.

Atributos de los orcos

Tipo de criatura: humanoide
Tamaño: Mediano (entre 1,8 y 2,1 m de altura)
Velocidad: 9 m

Como orco, tienes estos atributos especiales:

Aguante incansable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Descarga de adrenalina. Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia.

Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 36 m.

Tiefling

Los tieflings pueden nacer en los Planos Inferiores o tener antepasados infernales procedentes de allí. Un tiefling (pronunciado TII-flin) guarda un vínculo de sangre con un diablo, demonio u algún otro infernal. Esta conexión con los Planos Inferiores es el legado infernal del tiefling y conlleva una promesa de poder aunque no influya en la moralidad del tiefling.

Los tieflings escogen si aceptar o lamentar su legado infernal. Los tres legados se describen a continuación.

Abisal

La entropía del Abismo, el caos de Pandemónium y la desesperación de Carceri atraen a los tieflings del legado abisal. Los cuernos, el pelaje, los colmillos y un aroma peculiar son los rasgos físicos habituales de estos tieflings, por cuyas venas corre la sangre de demonios.

Ctónico

Los tieflings del legado ctónico no solo sienten la llamada de Carceri, sino también la codicia de Gehenna y la melancolía de Hades. Algunos de estos tieflings tienen aspecto cadavérico. Otros poseen la belleza sobrenatural de una súcubo o comparten rasgos físicos con una saga de la noche, un yugoloth o algún otro antepasado infernal neutral malvado.

Infernal

El legado infernal no solo vincula a los tieflings con Gehenna, sino también con los Nueve Infiernos y los violentos campos de batalla de Aqueronte. Los cuernos, las púas, las colas, los ojos dorados y un ligero olor a azufre o humo son los rasgos físicos habituales de estos tieflings, la mayoría de los cuales tenían diablos como antepasados.

Atributos de los tieflings

Tipo de criatura: humanoide

Tamaño: Mediano (entre 1,2 y 2,1 m de altura) o Pequeño (entre 90 cm y 1,2 m de altura), elegido al seleccionar la especie

Velocidad: 9 m

Como tiefling, tienes los siguientes atributos especiales:

Legado infernal. Eres el destinatario de un legado que te otorga capacidades sobrenaturales. Elige un legado de la tabla "Legados infernales". Obtienes el beneficio de nivel 1 del legado elegido.

Cuando alcanzas los niveles 3 y 5 de personaje, aprendes un conjuro de nivel superior, como se muestra en la tabla. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas del nivel apropiado.

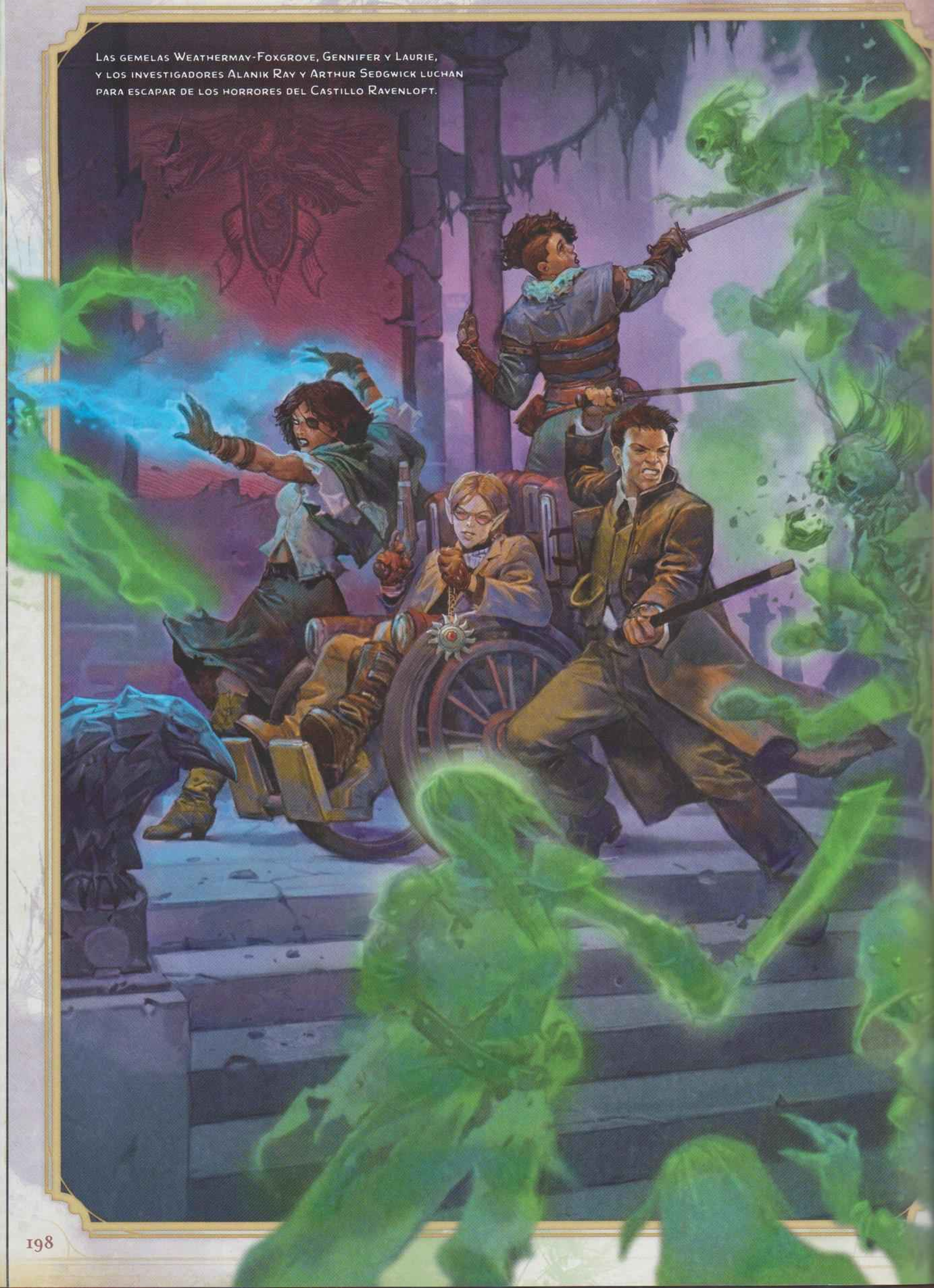
La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para los conjuros que lances con este atributo (elige la característica al seleccionar el legado).

Presencia sobrenatural. Conoces el truco *taumaturgia*. Cuando lo lances con este atributo, el conjuro utiliza la misma aptitud mágica que la de tu atributo Legado infernal.

Visión en la oscuridad. Tienes visión en la oscuridad hasta 18 m.

Legados infernales

Legado	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5
Abisal	Tienes resistencia al daño de veneno. También conoces el truco *rociada venenosa*.	*Rayo nauseabundo*	*Inmovilizar persona*
Ctónico	Tienes resistencia al daño necrótico. También conoces el truco *toque helado*.	*Falsa vida*	*Rayo debilitador*
Infernal	Tienes resistencia al daño de fuego. También conoces el truco *descarga de fuego*.	*Reprensión infernal*	*Oscuridad*



Las gemelas Weathermay-Foxgrove, Gennifer y Laurie, y los investigadores Alanik Ray y Arthur Sedgwick luchan para escapar de los horrores del Castillo Ravenloft.

CAPÍTULO 5

DOTES

ESTE CAPÍTULO PRESENTA UNA RECOPILACIÓN de dotes, que son rasgos especiales que no están vinculados a clases de personaje. Una dote representa un talento o un aspecto en el que el personaje tiene gran experiencia, lo cual le proporciona capacidades especiales. Engloba entrenamiento, práctica y capacidades que van más allá de las que proporciona una clase.

Los siguientes apartados explican las partes de una dote y ofrecen una lista con diversas dotes divididas en categorías.

Tu trasfondo te otorga una dote y, en ciertos niveles, tu clase te proporciona la dote Mejora de característica o la posibilidad de elegir otra dote para la que cumplas los requisitos.

Adquieras como adquieras una dote, solo podrás elegirla una vez salvo que se indique lo contrario en su descripción.

DESCRIPCIONES DE DOTES

Las dotes de este capítulo se organizan por categoría (de origen, generales, de estilo de combate o de don épico) y se presentan en orden alfabético. Todas las dotes figuran en orden alfabético en la tabla "Lista de dotes". Si una dote puede elegirse más de una vez, lleva un asterisco junto a su nombre en la tabla.

PARTES DE UNA DOTE

La descripción de una dote incluye las siguientes partes que figuran tras su nombre.

Categoría. Las dotes pertenecen a una categoría y esta se indica en la dote. Si se te indica que elijas una dote de una categoría concreta, como la categoría de origen, esa categoría deberá aparecer bajo el nombre de la dote. Si se te indica que elijas una dote y no se especifica una categoría, puedes elegirla de cualquier categoría.

Requisitos. Para conseguir una dote, deberás cumplir los requisitos de su descripción a menos que algún rasgo te permita obtener la dote sin cumplirlos. Si un requisito incluye una clase, deberás tener al menos 1 nivel en ella para adquirir la dote.

Beneficios. Los beneficios de una dote se detallan después de los requisitos. Si tienes una dote, consigues sus beneficios.

Repetible. Las dotes solo se pueden obtener una vez a menos que su descripción indique algo distinto en el subapartado "Repetible".

LISTA DE DOTES

Dote	Categoría
Acechador	General
Actor	General
Afortunado	Origen
Alerta	Origen
Apresador	General
Atacante a la carga	General
Atacante salvaje	Origen
Atleta	General
Azote de magos	General
Centinela	General
Chef	General
Combate con armas a dos manos	Estilo de combate
Combate con armas arrojadizas	Estilo de combate
Combate con dos armas	Estilo de combate
Combate sin armas	Estilo de combate
Combatiente con dos armas	General
Combatiente montado	General
Defensa	Estilo de combate
Don de la fortaleza	Don épico
Don de la habilidad	Don épico
Don de la pericia en combate	Don épico
Don de la recuperación	Don épico
Don de la resistencia a energías	Don épico
Don de la velocidad	Don épico
Don de la visión verdadera	Don épico
Don del ataque imparable	Don épico
Don del destino	Don épico
Don del espíritu de la noche	Don épico
Don del recuerdo de conjuros	Don épico
Don del viaje dimensional	Don épico
Duelista defensivo	General
Duelo	Estilo de combate
Duro	Origen
Entrenamiento con armas marciales	General

Dote	Categoría
Envenenador	General
Experto en ballestas	General
Experto en habilidades	General
Fabricante	Origen
Habilidoso*	Origen
Influencia feérica	General
Influencia sombría	General
Iniciado en la magia*	Origen
Intercepción	Estilo de combate
Lanzador en combate	General
Lanzador preciso	General
Lanzador ritual	General
Líder inspirador	General
Ligeramente acorazado	General
Lucha a ciegas	Estilo de combate
Maestro de armas	General
Maestro en armaduras medias	General
Maestro en armaduras pesadas	General
Maestro en armas de asta	General
Maestro en armas pesadas	General
Maestro en escudos	General
Matón de taberna	Origen
Mejora de característica*	General
Mente aguda	General
Moderadamente acorazado	General
Músico	Origen
Muy acorazado	General
Observador	General
Perforador	General
Protección	Estilo de combate
Rebanador	General
Resiliente	General
Resistente	General
Sanador	Origen
Telepático	General
Telequinético	General
Tirador de primera	General
Tiro con arco	Estilo de combate
Triturador	General
Veloz	General
Versado en un elemento*	General

*Esta dote puede elegirse más de una vez.

Dotes de origen

Estas dotes pertenecen a la categoría de origen.

Afortunado

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Puntos de suerte. Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos en los siguientes beneficios. Recuperas los puntos de suerte gastados tras finalizar un descanso largo.

Ventaja. Cuando tires 1d20 para realizar una prueba con d20, puedes gastar 1 punto de suerte para otorgarte ventaja en la tirada.

Desventaja. Cuando una criatura tire 1d20 en una tirada de ataque contra ti, puedes gastar 1 punto de suerte para imponerle desventaja en esa tirada.

Alerta

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Competencia en iniciativa. Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada.

Intercambio de iniciativa. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate. No puedes hacer este intercambio si el aliado o tú tenéis el estado de incapacitado.

Atacante salvaje

Dote de origen

Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.

Duro

Dote de origen

Tus puntos de golpe máximos aumentan en una cantidad igual al doble del nivel de tu personaje cuando adquieres esta dote. A partir de entonces, cada vez que subas un nivel de personaje, tus puntos de golpe máximos aumentan en 2 puntos de golpe adicionales.

Fabricante

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Competencia con herramientas. Ganas competencia con tres herramientas de artesano que elijas de la tabla "Fabricación rápida".

Descuento. Cuando compres un objeto no mágico, conseguirás un 20 % de descuento.

Fabricación rápida. Tras finalizar un descanso largo, puedes fabricar un objeto de la tabla "Fabricación rápida" si posees las herramientas de artesano asociadas a ese objeto y tienes competencia con ellas. El objeto durará hasta que acabes otro descanso largo; en ese momento, se deshará.

Fabricación rápida

Herramientas de artesano	Equipo fabricado
Herramientas de albañil	Polipasto
Herramientas de alfarero	Jarro, lámpara
Herramientas de carpintero	Antorcha, escalera
Herramientas de curtidor	Bolsa, estuche
Herramientas de ebanista	Bastón, garrote, garrote grande
Herramientas de herrero	Abrojos, bolas de metal, cubo, garfio de escalada, olla de hierro
Herramientas de manitas	Campana, pala, yesca
Herramientas de tejedor	Cesta, cuerda, red, tienda

Habilidoso

Dote de origen

Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez.

Iniciado en la magia

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Dos trucos. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de conjuros de clérigo, druida o mago. Tu aptitud mágica para los conjuros de esta dote es la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma (elígela cuando selecciones esta dote).

Conjuro de nivel 1. Elige un conjuro de nivel 1 de la misma lista que seleccionaste para los trucos de esta dote. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas.

Cambiar conjuro. Cada vez que subas un nivel, puedes reemplazar uno de los conjuros que elijas con esta dote por un conjuro distinto del mismo nivel de la lista de conjuros seleccionada.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez, pero debes elegir una lista de conjuros distinta cada vez.

Matón de taberna

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Ataque sin armas mejorado. Cuando aciertes con tu ataque sin armas y causes daño, puedes infligir una cantidad de daño contundente igual a 1d4 más tu modificador por Fuerza en lugar del daño habitual de un ataque sin armas.

Repetir tiradas de daño. Siempre que tires un dado de daño para un ataque sin armas, podrás volver a tirarlo si sacas un 1 y deberás utilizar el nuevo resultado.

Armas improvisadas. Tienes competencia con las armas improvisadas.

Empujar. Cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas como parte de la acción de atacar en tu turno, causarás daño al objetivo y también podrás empujarlo 1,5 m respecto a ti. Solo puedes usar este beneficio una vez por turno.

Músico

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Formación instrumental. Ganas competencia con tres instrumentos musicales de tu elección.

Canción alentadora. Cuando termines un descanso corto o largo, puedes tocar una canción con un instrumento musical con el que seas competente y darles inspiración heroica a los aliados que te escuchen. La cantidad de aliados a los que puedas influir de esta forma es igual a tu bonificador por competencia.

Sanador

Dote de origen

Obtienes los siguientes beneficios:

Médico de batalla. Si tienes útiles de sanador, puedes gastar un uso y tratar a una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti como acción de utilizar. La criatura puede gastar uno de sus dados de puntos de golpe y luego tirarás ese dado. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado más tu bonificador por competencia.

Repetir tiradas de curación. Siempre que tires un dado para determinar cuántos puntos de golpe restableces con un conjuro o con el beneficio de médico de batalla de esta dote, podrás volver a tirarlo si sacas un 1 y deberás utilizar el nuevo resultado.

Dotes generales

Estas dotes pertenecen a la categoría general.

Acechador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Visión ciega. Tienes visión ciega hasta 3 m.

Niebla de guerra. Aprovechas las distracciones de la batalla, lo que te da ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que hagas como parte de la acción de esconderse durante el combate.

En la sombra. Si haces una tirada de ataque mientras estás escondido y no acierta, la tirada no revelará tu ubicación.

Actor

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Carisma 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Suplantación. Mientras te disfraces de alguien real o ficticio, tendrás ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño o Interpretación) para convencer a los demás de que eres esa persona.

Imitación. Puedes imitar el sonido de otras criaturas, incluida el habla. Una criatura que escuche la imitación deberá superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) para darse cuenta de que es una farsa (CD 8 más tu modificador por Carisma y tu bonificador por competencia).

Apresador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Golpear y agarrar. Cuando aciertes a una criatura con un ataque sin armas como parte de la acción de atacar en tu turno, puedes utilizar las opciones de daño y agarre. Solo puedes usar este beneficio una vez por turno.

Ventaja al atacar. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura a la que estés agarrando.

Luchador rápido. No tienes que invertir movimiento adicional para mover a una criatura a la que estés agarrando si la criatura es de tu tamaño o más pequeña.

Atacante a la carga

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Carrera mejorada. Cuando realizas la acción de correr, tu velocidad aumenta 3 m para esa acción.

Ataque con carga. Si te mueves al menos 3 m en línea recta hacia un objetivo justo antes de acertarle con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de atacar, elige uno de los siguientes efectos: consigues un 1d8 adicional en la tirada de daño del ataque o empujas al objetivo hasta 3 m si su tamaño está, como mucho, una categoría por encima de la tuya. Puedes usar este beneficio solo una vez en cada uno de tus turnos.

Atleta

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Velocidad trepando. Obtienes una velocidad trepando igual a tu velocidad.

Levantarse de un salto. Si tienes el estado de derribado, puedes ponerte de pie con solo 1,5 m de movimiento.

Saltar. Puedes hacer un salto de longitud o de altura con carrerilla tras moverte solo 1,5 m.

Azote de magos

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Anticoncentración. Cuando dañes a una criatura que se esté concentrando, tendrá desventaja en la tirada de salvación que haga para mantener la concentración.

Mente robusta. Si fallas una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes hacer que la superes. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Centinela

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Guardián. Inmediatamente después de que una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti realice la acción de destrabarse o acierte a un objetivo que no seas tú con un ataque, podrás hacer un ataque de oportunidad contra a esa criatura.

Detener. Cuando aciertes a una criatura con un ataque de oportunidad, su velocidad pasará a ser 0 para el resto del turno actual.

Chef

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.

Útiles de cocinero. También obtienes competencia con útiles de cocinero si aún no la tienes.

Comida reconstituyente. Como parte de un descanso corto, puedes preparar una comida especial, siempre que tengas a mano los ingredientes y útiles de cocinero. Puedes preparar suficiente de esta comida como para una cantidad de criaturas igual a 4 más tu bonificador por competencia. Al final del descanso corto, cualquier criatura que coma la comida y gaste uno o más dados de golpe para recuperar puntos de golpe recuperará 1d8 puntos de golpe adicionales.

Tentempiés tonificantes. Con 1 hora de trabajo o tras finalizar un descanso largo, puedes preparar una cantidad de tentempiés igual a tu bonificador por competencia si tienes ingredientes y útiles de cocinero a mano. Estos aperitivos especiales duran 8 horas una vez preparados. Una criatura puede usar una acción adicional para comerse uno de estos refrigerios y obtener una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia.

Combatiente con dos armas

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Manejo doble mejorado. Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno y ataques con un arma que tenga la propiedad "ligera", podrás realizar un ataque extra como acción adicional más adelante en el mismo turno con un arma distinta, que deberá ser un arma cuerpo a cuerpo sin la propiedad "a dos manos". No sumarás tu modificador por característica al daño del ataque extra salvo que el modificador sea negativo.

Desenvainar rápido. Desenvainas o envainas dos armas sin la propiedad "a dos manos" cuando normalmente solo podrías desenvainar o envainar una.

Combatiente montado

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza, Destreza o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.

Golpe montado. Mientras estés montando, tienes ventaja en las tiradas de ataque contra las criaturas que no estén montando situadas a 1,5 m o menos de tu montura si su tamaño es, al menos, una categoría inferior al de la montura.

Esquivar de un salto. Si tu montura sufre un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla. Para que la montura consiga este beneficio, debes estar montándola y ninguno de los dos puede tener el estado de incapacitado.

Girar bruscamente. Mientras estés montando, puedes hacer que un ataque que acierte a tu montura te acierte a ti en su lugar si no tienes el estado de incapacitado.

Duelista defensivo

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Parada. Si empuñas un arma sutil y otra criatura te acierta con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes llevar a cabo una reacción para sumar tu bonificador por competencia a tu clase de armadura, lo que podría hacer que el ataque falle. Ganas este bonificador a tu CA contra los ataques cuerpo a cuerpo hasta el principio de tu siguiente turno.

Entrenamiento con armas marciales

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Competencia con armas. Obtienes competencia con armas marciales.

Envenenador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza o Inteligencia en 1, hasta un máximo de 20.

Veneno potente. Cuando hagas una tirada de daño que cause daño de veneno, esta ignorará la resistencia a ese daño.

Preparar veneno. Ganas competencia con los útiles de envenenador. Con 1 hora de trabajo usando los útiles y gastando materiales por un valor de 50 po, puedes crear una cantidad de dosis de veneno igual a tu bonificador por competencia. Como acción adicional, puedes aplicar una dosis de veneno en un arma o unidad de munición.

Una vez aplicado el veneno, este conserva su potencia durante 1 minuto o hasta que inflijas daño con el objeto envenenado, lo que suceda antes. Cuando una criatura reciba daño del objeto envenenado, deberá superar una tirada de salvación de Constitución (CD 8 más el modificador de la característica aumentada por esta dote y tu bonificador por competencia) o recibirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenada hasta el final de tu siguiente turno.

Experto en ballestas

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Ignorar la recarga. Ignoras la propiedad de recarga de las ballestas de mano, ballestas ligeras y ballestas pesadas (englobadas como "ballestas" en esta dote). Si empuñas una de ellas, puedes cargar una unidad de munición aunque no tengas ninguna mano libre.

Disparar cuerpo a cuerpo. Estar a 1,5 m o menos de un enemigo no impone desventaja en tus tiradas de ataque con ballestas.

Manejo doble. Cuando hagas el ataque extra de la propiedad "ligera", puedes sumar tu modificador por característica al daño del ataque extra si lo realizas con una ballesta con la propiedad "ligera" y no lo estás sumando ya al daño.

Experto en habilidades

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20.

Competencia en una habilidad. Ganas competencia en una habilidad de tu elección.

Pericia. Elige una habilidad en la que tengas competencia pero te falte pericia. Ganas pericia en dicha habilidad.

Influencia feérica

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Tu exposición a la magia de los Parajes Feéricos te otorga los siguientes beneficios.

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Magia feérica. Elige un conjuro de nivel 1 de las escuelas mágicas de adivinación o encantamiento. Siempre tendrás ese conjuro y el conjuro *paso brumoso* preparados. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lances cualquiera de esos conjuros de esta forma, no podrás volver a lanzar ese conjuro de este modo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote.

Influencia sombría

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Tu exposición a la magia del Páramo Sombrío te otorga los siguientes beneficios.

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Magia de las sombras. Elige un conjuro de nivel 1 de las escuelas mágicas de ilusionismo o nigromancia. Siempre tendrás ese conjuro y el conjuro *invisibilidad* preparados. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lances cualquiera de esos conjuros de esta forma, no podrás volver a lanzar ese conjuro de este modo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote.

Lanzador en combate

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, rasgo Lanzamiento de conjuros o Magia del pacto)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Concentración. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener la concentración.

Conjuro reactivo. Cuando una criatura provoque un ataque de oportunidad al salir de tu alcance, puedes llevar a cabo una reacción para lanzar un conjuro sobre la criatura en lugar de hacer un ataque de oportunidad. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de una acción y solo puede hacer objetivo a esa criatura.

Componentes somáticos. Puedes ejecutar los componentes somáticos de los conjuros incluso aunque tengas armas o un escudo en una o ambas manos.

Lanzador preciso

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, rasgo Lanzamiento de conjuros o Magia del pacto)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Sortear la cobertura. Tus tiradas de ataque con conjuros ignoran las coberturas media y tres cuartos.

Lanzar conjuros cuerpo a cuerpo. Estar a 1,5 m o menos de un enemigo no impone desventaja en tus tiradas de ataque con conjuros.

Alcance aumentado. Cuando lances un conjuro que tenga un alcance de al menos 3 m y requiera una tirada de ataque, puedes aumentar el alcance del conjuro en 18 m.

Lanzador ritual

Dote general (requisitos: nivel 4 o más; Inteligencia, Sabiduría o Carisma 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Conjuros rituales. Elige una cantidad de conjuros igual a tu bonificador por competencia; deben ser de nivel 1 y estar marcados como "ritual". Siempre tendrás esos conjuros preparados y podrás lanzarlos con cualquier espacio de conjuro que tengas. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote. Siempre que tu bonificador por competencia aumente, puedes añadir otro conjuro de nivel 1 marcado como "ritual" a los conjuros que siempre tienes preparados con este rasgo.

Ritual rápido. Con este beneficio, puedes lanzar un conjuro ritual que tengas preparado usando su tiempo de lanzamiento habitual en lugar del plazo más largo para un ritual. Hacer esto no requiere un espacio de conjuro. Cuando lances el conjuro de esta forma, no podrás volver a utilizar este beneficio hasta que finalices un descanso largo.

Líder inspirador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Sabiduría o Carisma 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Interpretación fortalecedora. Tras finalizar un descanso corto o largo, puedes hacer una interpretación inspiradora: un discurso, una canción o un baile. Cuando lo hagas, elige hasta seis aliados (entre los que puedes estar tú) que estén a 9 m o menos de ti y que hayan presenciado la interpretación. Las criaturas elegidas ganan una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de personaje más el modificador de la característica que has aumentado con esta dote.

Ligeramente acorazado

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Entrenamiento con armaduras. Obtienes entrenamiento con armaduras ligeras y escudos.

Maestro de armas

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Propiedad de maestría. Tu entrenamiento con armas te permite utilizar la propiedad de maestría con un tipo de arma sencilla o marcial de tu elección, siempre que tengas competencia con ella. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar el tipo de arma elegida por otra que cumpla el requisito.

Maestro en armaduras medias

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, entrenamiento con armaduras medias)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Portador diestro. Mientras lleves puesta una armadura media, puedes sumar 3 en lugar de 2 a tu CA si tu puntuación de Destreza es de 16 o más.

Maestro en armaduras pesadas

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, entrenamiento con armaduras pesadas)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Constitución o Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.

Reducción de daño. Cuando te acierte un ataque mientras lleves puesta una armadura pesada, cualquier daño contundente, cortante y perforante que recibas se reducirá en una cantidad igual a tu bonificador por competencia.

Maestro en armas de asta

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza o Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza o Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.

Golpe con asta. Inmediatamente después de que realices la acción de atacar con un bastón, una lanza o un arma que tenga las propiedades "gran alcance" y "pesada", puedes usar una acción adicional para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con el otro extremo del arma. El arma causa daño contundente y su dado de daño para este ataque es un d4.

Golpe reactivo. Mientras empuñes un bastón, una lanza o un arma que tenga las propiedades "gran alcance" y "pesada", podrás llevar a cabo una reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que entre dentro del alcance que tengas con esa arma.

Maestro en armas pesadas

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Fuerza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.

Maestría con armas pesadas. Cuando golpeas a una criatura con un arma que tenga la propiedad "pesada" como parte de la acción de atacar en tu turno, puedes hacer que el arma cause daño adicional al objetivo. Este daño adicional es igual a tu bonificador por competencia.

Avasallar. Inmediatamente después de causar un crítico con un arma cuerpo a cuerpo o de reducir a una criatura a 0 puntos de golpe con una, puedes hacer un ataque con el mismo arma como acción adicional.

Maestro en escudos

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, entrenamiento con escudos)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.

Golpe con escudo. Si atacas a una criatura que esté a 1,5 m o menos de ti como parte de la acción de atacar y le aciertas con un arma cuerpo a cuerpo, inmediatamente podrás golpearla con tu escudo si lo llevas equipado y obligarla a realizar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia). Si la falla, podrás empujar al objetivo 1,5 m respecto a ti o hacer que tenga el estado de derribado (a tu elección). Puedes usar este beneficio solo una vez en cada uno de tus turnos.

Interponer escudo. Si sufres un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, podrás llevar a cabo una reacción para no recibir daño alguno si la superas y estás embrazando un escudo.

Mejora de característica

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Aumenta en 2 una puntuación de característica que elijas o aumenta dos en 1 cada una. Esta dote no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez.

Mente aguda

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Inteligencia 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia en 1, hasta un máximo de 20.

Sabiduría popular. Elige una de las siguientes habilidades: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Naturaleza o Religión. Si no tienes competencia en la habilidad elegida, la consigues, y si ya la tienes, ganas pericia en ella.

Estudio rápido. Puedes llevar a cabo la acción de estudiar como acción adicional.

Moderadamente acorazado

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, entrenamiento con armaduras ligeras)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Entrenamiento con armaduras. Obtienes entrenamiento con armaduras medias.

Muy acorazado

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, entrenamiento con armaduras medias)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Constitución o Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.

Entrenamiento con armaduras. Obtienes entrenamiento con armaduras pesadas.

Observador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Inteligencia o Sabiduría 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.

Observador perspicaz. Elige una de las siguientes habilidades: Investigación, Percepción o Perspicacia. Si no tienes competencia en la habilidad elegida, la consigues, y si ya la tienes, ganas pericia en ella.

Búsqueda rápida. Puedes llevar a cabo la acción de buscar como acción adicional.

Perforador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Horadar. Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con un ataque que cause daño perforante, podrás volver a tirar uno de los dados de daño del ataque y deberás utilizar el nuevo resultado.

Crítico potenciado. Cuando causes un crítico que inflija daño perforante a una criatura, podrás tirar un dado de daño más al determinar el daño perforante adicional que recibe el objetivo.

Rebanador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Lacerar. Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con un ataque que cause daño cortante, podrás reducir la velocidad del objetivo en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

Crítico potenciado. Cuando causes un crítico que haga daño cortante a una criatura, esta tendrá desventaja en las tiradas de ataque hasta el principio de tu siguiente turno.

Resiliente

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Elige una característica en la que no tengas competencia en tiradas de salvación. Aumenta la puntuación de característica en 1, hasta un máximo de 20.

Competencia en tiradas de salvación. Ganas competencia en las tiradas de salvación de la característica elegida.

Resistente

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Constitución en 1, hasta un máximo de 20.

Desafiar a la muerte. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte.

Recuperación rápida. Como acción adicional, puedes gastar uno de tus dados de puntos de golpe, tirarlo y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado.

Telepático

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Habla telepática. Puedes hablarle telepáticamente a cualquier criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti. Hablas telepáticamente en un idioma que conoces y la criatura solo te entiende si también conoce dicho idioma. Tu comunicación no concede a la criatura la capacidad de responder telepáticamente.

Detectar pensamientos. Siempre tienes el conjuro *detectar pensamientos* preparado. Puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro ni componentes y debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo. También puedes lanzarlo usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica del conjuro es la característica aumentada por esta dote.

Telequinético

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Telequinesis menor. Aprendes el conjuro *mano de mago*. Puedes lanzarlo sin componentes verbales o somáticos, puedes hacer que la mano espectral sea invisible y su alcance y la distancia a la que puede estar de ti aumentan en 9 m cuando lo lances. La aptitud mágica del conjuro es la característica aumentada por esta dote.

Empellón telequinético. Como acción adicional, puedes empujar telepáticamente a una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti. Si lo haces, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 más tu modificador por característica de la puntuación aumentada por esta dota y tu bonificador por competencia) o se moverá 1,5 m hacia ti o lejos de ti.

Tirador de primera

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Destreza 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

Sortear la cobertura. Tus ataques a distancia con armas ignoran las coberturas media y tres cuartos.

Disparar cuerpo a cuerpo. Estar a 1,5 m o menos de un enemigo no impone desventaja en tus tiradas de ataque con armas a distancia.

Tiros lejanos. Al atacar con alcance largo, tus tiradas de ataque no tendrán desventaja con las armas a distancia.

Triturador

Dote general (requisitos: nivel 4 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.

Empujar. Una vez por turno, cuando aciertes a una criatura con un ataque que cause daño contundente, podrás moverla 1,5 m a un espacio sin ocupar, siempre que el tamaño del objetivo esté, como mucho, una categoría por encima de la tuya.

Crítico potenciado. Cuando causes un crítico que inflija daño contundente a una criatura, las tiradas de ataque contra esa criatura tendrán ventaja hasta el principio de tu siguiente turno.

Veloz

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, Destreza o Constitución 13 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Destreza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.

Aumento de velocidad. Tu velocidad aumenta en 3 m.

Correr por terreno difícil. Cuando realizas la acción de correr en tu turno, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante el resto de ese turno.

Movimiento ágil. Los ataques de oportunidad tienen desventaja contra ti.

Versado en un elemento

Dote general (requisitos: nivel 4 o más, rasgo Lanzamiento de conjuros o Magia del pacto)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Dominio de la energía. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los conjuros que lances ignoran la resistencia al daño del tipo que elijas. Además, cuando tires el daño de un conjuro que hayas lanzado y cause daño de ese tipo, podrás tratar cualquier 1 en los dados de daño como un 2.

Repetible. Puedes elegir esta dote más de una vez, pero debes elegir un tipo de daño distinto cada vez para el dominio de la energía.

Dotes de estilo de combate

Estas dotes pertenecen a la categoría de estilo de combate.

Combate con armas a dos manos

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando tires el daño para un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas con ambas manos, puedes tratar cualquier 1 o 2 en los dados de daño como un 3. Para obtener este beneficio, el arma debe poseer la propiedad "a dos manos" o "versátil".

Combate con armas arrojadizas

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando aciertas con una tirada de ataque a distancia con un arma que tenga la propiedad "arrojadiza", obtienes un bonificador de +2 a la tirada de daño.

Combate con dos armas

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando haces un ataque extra como resultado de utilizar un arma con la propiedad "ligera", puedes sumar tu modificador por característica al daño de ese ataque si no lo estás sumando ya al daño.

Combate sin armas

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando aciertes con tu ataque sin armas y causes daño, puedes infligir una cantidad de daño contundente igual a 1d6 más tu modificador por Fuerza en lugar del daño habitual de un ataque sin armas. Si no estás empuñando armas ni embrazando un escudo al hacer la tirada de ataque, el d6 se convierte en un d8.

Al principio de cada uno de tus turnos, puedes infligir 1d4 de daño contundente a una criatura a la que tengas agarrada.

Defensa

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Mientras lleves puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.

Duelo

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando empuñes un arma cuerpo a cuerpo con una mano y ninguna en la otra, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.

Intercepción

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando una criatura que puedas ver acierte a otra criatura que esté a 1,5 m o menos de ti con una tirada de ataque, puedes llevar a cabo una reacción para reducir el daño causado al objetivo en 1d10 más tu bonificador por competencia. Para usar esta reacción, debes estar embrazando un escudo o empuñando un arma sencilla o marcial.

Lucha a ciegas

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Tienes visión ciega hasta 3 m.

Protección

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no seas tú y esté a 1,5 m o menos de ti, puedes llevar a cabo una reacción para interponer tu escudo si estás embrazando uno. Impones desventaja a la tirada de ataque a la que reaccionas y al resto de tiradas de ataque contra el objetivo hasta el principio de tu siguiente turno si permaneces a 1,5 m o menos del objetivo.

Tiro con arco

Dote de estilo de combate (requisitos: rasgo Estilo de combate)

Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.

Dotes de don épico

Estas dotes pertenecen a la categoría de don épico.

Don de la fortaleza

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Salud fortalecida. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 40. Además, cada vez que recuperes puntos de golpe, podrás recuperar una cantidad de puntos de golpe adicionales igual a tu modificador por Constitución. Cuando hayas recuperado esos puntos de golpe adicionales, no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno.

Don de la habilidad

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Experto polifacético. Ganas competencia en todas las habilidades.

Pericia. Elige una habilidad en la que no tengas pericia. Ganas pericia en esa habilidad.

Don de la pericia en combate

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Precisión sin igual. Cuando falles con una tirada de ataque, puedes acertarla. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno.

Don de la recuperación

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Última defensa. Cuando tus puntos de golpe fueran a reducirse a 0, puedes quedarte con 1 punto de golpe y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de tus puntos de golpe máximos. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Recuperar vitalidad. Tienes una reserva de 10d10. Como acción adicional, puedes gastar dados de la reserva, tirarlos y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Recuperas todos los dados gastados tras finalizar un descanso largo.

Don de la resistencia a energías

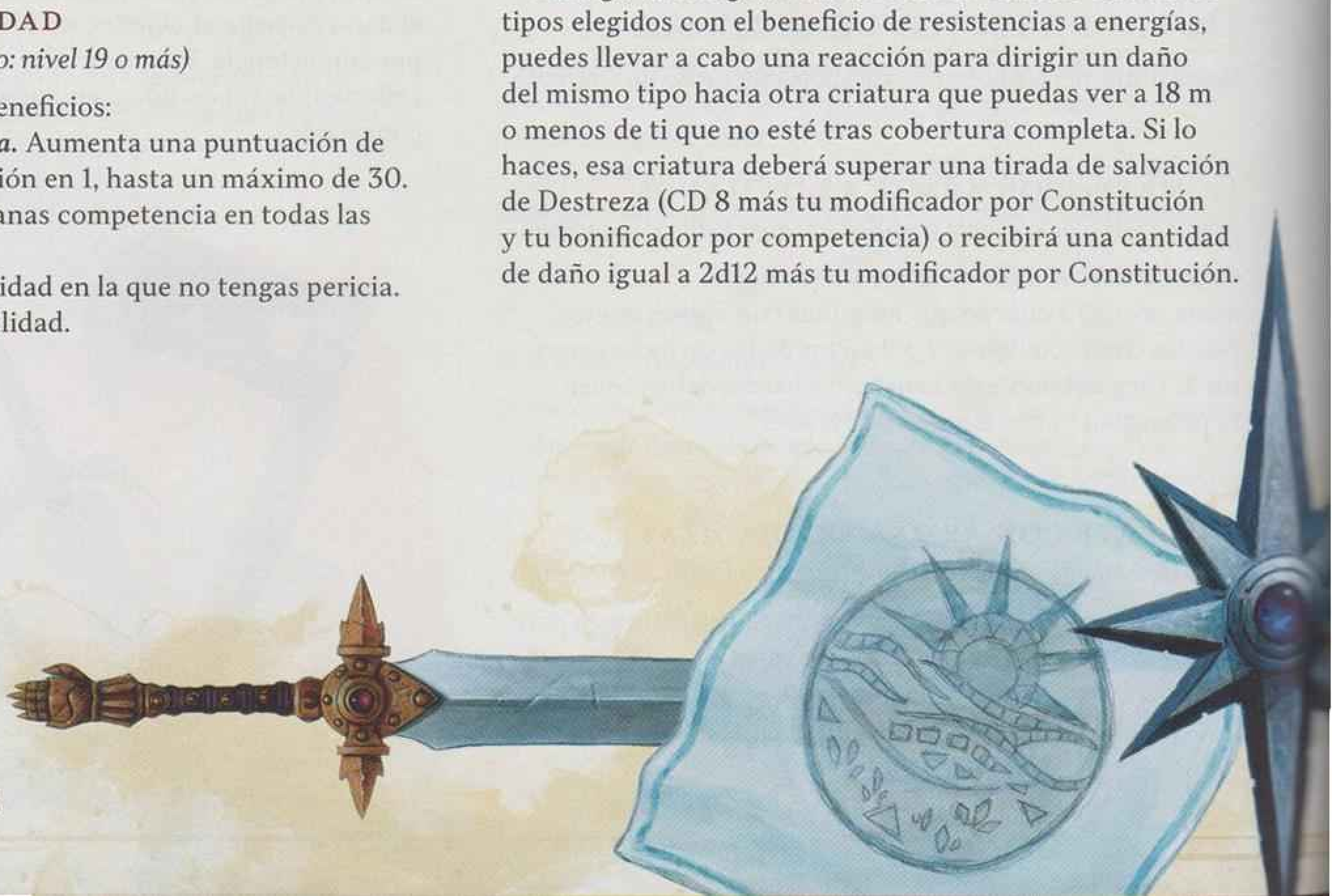
Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Resistencias a energías. Ganas resistencia a dos de los siguientes tipos de daño, a tu elección: ácido, frío, fuego, necrótico, psíquico, radiante, relámpago, trueno o veneno. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar de opciones.

Redirigir la energía. Cuando recibas daño de uno de los tipos elegidos con el beneficio de resistencias a energías, puedes llevar a cabo una reacción para dirigir un daño del mismo tipo hacia otra criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti que no esté tras cobertura completa. Si lo haces, esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Constitución y tu bonificador por competencia) o recibirá una cantidad de daño igual a 2d12 más tu modificador por Constitución.



Don de la velocidad

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Artista escapista. Como acción adicional, puedes llevar a cabo la acción de destrabarse, lo que también pone fin al estado de agarrado sobre ti.

Celeridad. Tu velocidad aumenta en 9 m.

Don de la visión verdadera

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Visión verdadera. Tienes visión verdadera hasta 18 m.

Don del ataque imparable

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 30.

Superar las defensas. El daño contundente, cortante y perforante que causas siempre ignora la resistencia.

Golpe arrollador. Cuando saques un 20 en el d20 en una tirada de ataque, puedes infligir una cantidad de daño adicional al objetivo igual a la puntuación de característica aumentada con esta dote. El daño adicional es del mismo tipo que el del ataque.

Don del destino

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Mejorar el destino. Cuando tú u otra criatura que esté a 18 m o menos de ti superéis o falléis una prueba con d20, puedes tirar 2d4 y aplicar el resultado total como bonificador o penalizador a la tirada del d20. Cuando uses este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que tires iniciativa o finalices un descanso corto o largo.

Don del espíritu de la noche

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Fusionarse con las sombras. Cuando estés en una zona de luz tenue u oscuridad, puedes otorgarte el estado de invisible como acción adicional. El estado finaliza inmediatamente después de que realices una acción, una acción adicional o una reacción.

Forma sombría. Cuando estés en una zona de luz tenue u oscuridad, tienes resistencia a todo el daño excepto al psíquico y al radiante.

Don del recuerdo de conjuros

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más, rasgo Lanzamiento de conjuros)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 30.

Lanzamiento gratuito. Cada vez que lances un conjuro con un espacio de conjuro de nivel 1 a 4, tira 1d4. Si el número que sacas es el mismo que el nivel del espacio, este no se gasta.

Don del viaje dimensional

Dote de don épico (requisito: nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 30.

Pasos desplazadores. Inmediatamente después de que realices la acción de atacar o la de magia, puedes teletransportarte hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

En los cielos de Eberron, la inventora Vi y sus solucionadores escapan del Señor de los Filos en una aeronave que cae en picado, envuelta en llamas verdes.

CAPÍTULO 6

EQUIPO

El equipo adecuado puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso de los aventureros. Este capítulo presenta las reglas y los precios de las armas, armaduras y otros tipos de objetos que los personajes podrían comprar o encontrar. Tu DM te hará saber si una tienda vende un artículo y si está disponible al precio indicado.

Monedas

Los personajes suelen encontrar monedas durante sus aventuras y pueden gastarlas en tiendas, tabernas y otros negocios. Las monedas tienen distintas denominaciones, que se basan en el valor relativo de sus materiales. La tabla "Valores de monedas" recoge las monedas y lo que valen en relación con la pieza de oro, que es la moneda principal del juego. Por ejemplo, 100 piezas de cobre equivalen a 1 pieza de oro.

Una moneda pesa aproximadamente 10 g, por lo que 50 monedas pesan 0,5 kg.

Valores de monedas

Moneda	Valor en po
Pieza de cobre (pc)	1/100
Pieza de plata (pp)	1/10
Pieza de electro (pe)	1/2
Pieza de oro (po)	1
Pieza de platino (ppt)	10

Armas

La tabla "Armas" de esta sección muestra las principales armas del juego. La tabla indica el precio y el peso de cada arma, así como los siguientes detalles:

Categoría. Cada arma pertenece a una categoría: sencilla o marcial. Las competencias con armas generalmente están vinculadas a una de estas categorías. Por ejemplo, podrías ser competente con las armas sencillas.

Cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma se clasifica como de cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma cuerpo a cuerpo permite atacar a un objetivo a 1,5 m o menos, mientras que un arma a distancia sirve para atacar desde más lejos.

Vender equipo

El equipo se vende a la mitad de su precio de compra. Sin embargo, las mercancías y los objetos valiosos, como las gemas y las obras de arte, mantienen su valor completo en el mercado. La *Guía del Dungeon Master* contiene precios para los objetos mágicos.

Daño. La tabla indica la cantidad de daño que inflige un arma cuando el atacante acierta con ella, así como el tipo de daño.

Propiedades. Las propiedades de un arma se muestran en la columna "Propiedades". Cada propiedad se define en el apartado "Propiedades".

Maestría. Cada arma tiene una propiedad de maestría, que se define en la sección "Propiedades de maestría" más adelante en este capítulo. Para utilizar esa propiedad, debes tener un rasgo que te lo permita.

Competencia con armas

Todo el mundo puede blandir un arma, pero debes ser competente con ella para poder sumar el bonificador por competencia a cualquier tirada de ataque que hagas con ella. Los rasgos de un personaje pueden proporcionar competencias con armas. Un monstruo es competente con cualquier arma que aparezca en su perfil.

Propiedades

Aquí se definen las propiedades que aparecen en la columna "Propiedades" de la tabla "Armas".

A dos manos

Estas armas requieren el uso de las dos manos.

Alcance

El alcance de un arma a distancia aparece entre paréntesis después de las propiedades "arrojadiza" o "munición". El alcance muestra dos números: el primero es el alcance normal y el segundo es el alcance largo, ambos indicados en metros. Cuando ataques a un objetivo que esté más allá del alcance normal, tendrás desventaja en la tirada de ataque, y no podrás atacar a un objetivo que esté más allá del alcance largo.

Arrojadiza

Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzarla para realizar un ataque a distancia y puedes desenvainar esa arma como parte del ataque. Si se trata de un arma cuerpo a cuerpo, las tiradas de ataque y de daño usan el mismo modificador por característica que usas para hacer ataques cuerpo a cuerpo con esa arma.

Gran alcance

Cuando empleas un arma con esta propiedad, tu alcance aumenta en 1,5 m tanto al atacar como a efectos de determinar tu alcance en los ataques de oportunidad que hagas con ella.

Armas improvisadas

Si utilizas un objeto como una pata de una mesa, una sartén o una botella como arma provisional, consulta "Armas improvisadas" en el glosario de reglas. Consulta esas reglas también si usas un arma de una forma atípica, como utilizar un arma a distancia para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Ligera

Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno y ataques con un arma ligera, podrás hacer un ataque extra como acción adicional más adelante en el mismo turno. Ese ataque extra debe hacerse con otra arma ligera y no sumarás tu modificador por característica al daño del ataque extra salvo que el modificador sea negativo. Por ejemplo, puedes atacar con una espada corta en una mano y una daga en la otra usando la acción de atacar y una acción adicional, pero no sumarás tu modificador por Fuerza o Destreza a la tirada de daño de la acción adicional salvo que el modificador sea negativo.

Munición

Solo puedes realizar un ataque a distancia usando un arma con esta propiedad si tienes munición para ella. El tipo de munición necesaria se especifica junto con el alcance del arma. Cada ataque gasta una unidad de munición. Extraer la munición forma parte del ataque (necesitas una mano libre para cargar un arma de una mano). Tras un combate, puedes dedicar 1 minuto a recuperar la mitad de la munición (redondeada hacia abajo) que hayas usado en él.

Pesada

Tendrás desventaja en las tiradas de ataque con un arma pesada si es un arma cuerpo a cuerpo y tu puntuación de Fuerza no llega a 13 o si es un arma a distancia y tu puntuación de Destreza no llega a 13.

Recarga

Cuando utilices una acción, una acción adicional o una reacción para atacar con un arma con recarga, solo podrás disparar una unidad de munición, incluso aunque normalmente pudieras hacer más de un ataque.

Sutil

Cuando ataques con un arma sutil, podrás elegir realizar las tiradas de ataque y de daño con el modificador por Fuerza o con el modificador por Destreza. Eso sí, deberás usar el mismo modificador para ambas tiradas.

Versátil

Estas armas pueden utilizarse con una o dos manos. Tras esta propiedad aparece entre paréntesis un valor de daño. El arma causa ese daño cuando se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Propiedades de maestría

Todas las armas tienen una propiedad de maestría que solo pueden utilizar los personajes que tengan un rasgo que les permita usar la propiedad, como Maestría con armas. A continuación se definen estas propiedades.

Debilitar

Si aciertas a una criatura con esta arma, tendrá desventaja en su próxima tirada de ataque antes del principio de tu siguiente turno.

Derribar

Si aciertas a una criatura con esta arma, puedes obligarla a hacer una tirada de salvación de Constitución (CD 8 más el modificador por característica usado en la tirada de ataque y tu bonificador por competencia). Si la falla, tendrá el estado de derribada.

Empujar

Si aciertas a una criatura con esta arma, puedes empujarla hasta 3 m respecto a ti en línea recta si es Grande o más pequeña.

Hender

Si aciertas a una criatura con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con esta arma, puedes hacer una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con el arma contra una segunda criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de la primera y que también esté a tu alcance. Si aciertas, la segunda criatura sufrirá el daño del arma, pero no sumarás tu modificador por característica a ese daño salvo que el modificador sea negativo. Solo puedes hacer este ataque extra una vez por turno.

Mellar

Cuando hagas el ataque extra de la propiedad "ligera", puedes hacerlo como parte de la acción de atacar en vez de como acción adicional. Solo puedes hacer este ataque extra una vez por turno.

Molestar

Si aciertas a una criatura con esta arma y le causas daño, tendrás ventaja en tu siguiente tirada de ataque contra esa criatura antes del final de tu siguiente turno.

Ralentizar

Si aciertas a una criatura con esta arma y le causas daño, puedes reducir su velocidad en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno. Si la criatura sufre más de un ataque con armas que tengan esta propiedad, la reducción de su velocidad no superará los 3 m.

Rozar

Si tu tirada de ataque con esta arma no acierta a una criatura, puedes causarle una cantidad de daño igual al modificador por característica que hayas usado para hacer la tirada de ataque. Este daño es del mismo tipo que inflija el arma y solo se puede incrementar si aumentas el modificador por característica.

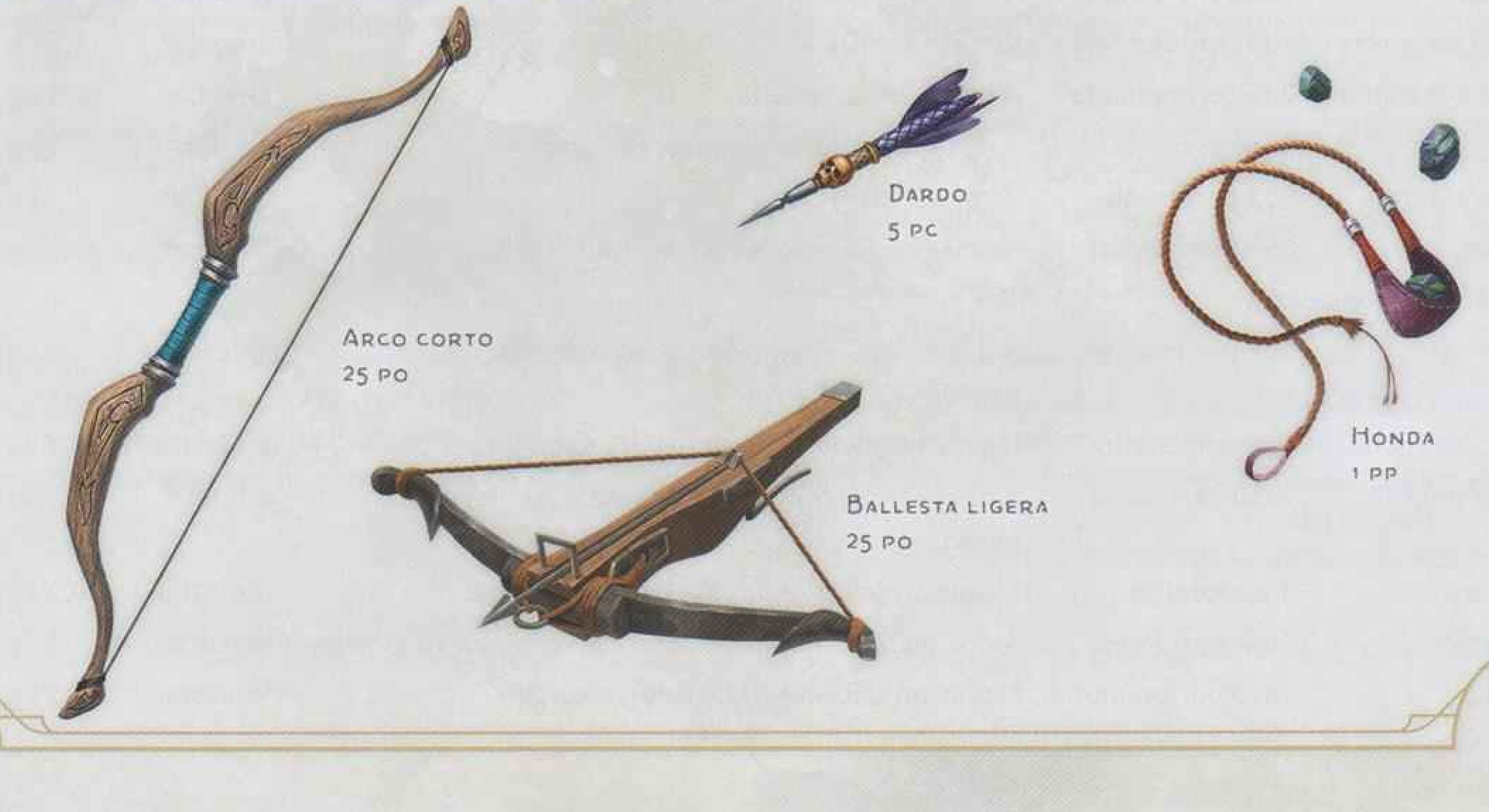
Armas

Nombre	Daño	Propiedades	Maestría	Peso	Precio
Armas cuerpo a cuerpo sencillas					
Bastón	1d6 contundente	Versátil (1d8)	Derribar	2 kg	2 pp
Daga	1d4 perforante	Arrojadiza (alcance 6/18), ligera, sutil	Mellar	0,5 kg	2 po
Garrote	1d4 contundente	Ligero	Ralentizar	1 kg	1 pp
Garrote grande	1d8 contundente	A dos manos	Empujar	5 kg	2 pp
Hacha de mano	1d6 cortante	Arrojadiza (alcance 6/18), ligera	Molestar	1 kg	5 po
Hoz	1d4 cortante	Ligera	Mellar	1 kg	1 po
Jabalina	1d6 perforante	Arrojadiza (alcance 9/36)	Ralentizar	1 kg	5 pp
Lanza	1d6 perforante	Arrojadiza (alcance 6/18), versátil (1d8)	Debilitar	1,5 kg	1 po
Martillo ligero	1d4 contundente	Arrojadizo (alcance 6/18), ligero	Mellar	1 kg	2 po
Maza	1d6 contundente	—	Debilitar	2 kg	5 po
Armas a distancia sencillas					
Arco corto	1d6 perforante	A dos manos, munición (alcance 24/96; flecha)	Molestar	1 kg	25 po
Ballesta ligera	1d8 perforante	A dos manos, munición (alcance 24/96; virote), recarga	Ralentizar	2,5 kg	25 po
Dardo	1d4 perforante	Arrojadizo (alcance 6/18), sutil	Molestar	125 g	5 pc
Honda	1d4 contundente	Munición (alcance 9/36; proyectil)	Ralentizar	—	1 pp
Armas cuerpo a cuerpo marciales					
Alabarda	1d10 cortante	A dos manos, gran alcance, pesada	Hender	3 kg	20 po
Cimitarra	1d6 cortante	Ligera, sutil	Mellar	1,5 kg	25 po
Espada corta	1d6 perforante	Ligera, sutil	Molestar	1 kg	10 po
Espada larga	1d8 cortante	Versátil (1d10)	Debilitar	1,5 kg	15 po
Espadón	2d6 cortante	A dos manos, pesado	Rozar	3 kg	50 po
Estoque	1d8 perforante	Sutil	Molestar	1 kg	25 po
Guja	1d10 cortante	A dos manos, gran alcance, pesada	Rozar	3 kg	20 po
Hacha a dos manos	1d12 cortante	A dos manos, pesada	Hender	3,5 kg	30 po
Hacha de guerra	1d8 cortante	Versátil (1d10)	Derribar	2 kg	10 po
Lanza de caballería	1d10 perforante	A dos manos (salvo montado), gran alcance, pesada	Derribar	3 kg	10 po
Látigo	1d4 cortante	Gran alcance, sutil	Ralentizar	1,5 kg	2 po
Lucero del alba	1d8 perforante	—	Debilitar	2 kg	15 po
Mangual	1d8 contundente	—	Debilitar	1 kg	10 po
Martillo de guerra	1d8 contundente	Versátil (1d10)	Empujar	2,5 kg	15 po
Maza a dos manos	2d6 contundente	A dos manos, pesada	Derribar	5 kg	10 po
Pica	1d10 perforante	A dos manos, gran alcance, pesada	Empujar	9 kg	5 po
Pico de guerra	1d8 perforante	Versátil (1d10)	Debilitar	1 kg	5 po
Tridente	1d8 perforante	Arrojadizo (alcance 6/18), versátil (1d10)	Derribar	2 kg	5 po
Armas a distancia marciales					
Arco largo	1d8 perforante	A dos manos, munición (alcance 45/180; flecha), pesado	Ralentizar	1 kg	50 po
Ballesta de mano	1d6 perforante	Ligera, munición (alcance 9/36; virote), recarga	Molestar	1,5 kg	75 po
Ballesta pesada	1d10 perforante	A dos manos, munición (alcance 30/120; virote), pesada, recarga	Empujar	9 kg	50 po
Cerbatana	1 perforante	Munición (alcance 7,5/30; dardo), recarga	Molestar	0,5 kg	10 po
Mosquete	1d12 perforante	A dos manos, munición (alcance 12/36; bala), recarga	Ralentizar	5 kg	500 po
Pistola	1d10 perforante	Munición (alcance 9/27; bala), recarga	Molestar	1,5 kg	250 po

Armas

Armas cuerpo a cuerpo sencillas

Armas a distancia sencillas



Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas a distancia marciales

Armaduras

Armaduras ligeras

Armadura acolchada
5 po

Armadura de cuero
10 po

Armadura de cuero tachonado
45 po

Escudos

Escudo
10 po

Armaduras medias

Armadura de pieles
10 po

Camisa de malla
50 po

Cota de escamas
50 po

Coraza
400 po

Media armadura
750 po

Armaduras pesadas

Cota guarnecida
30 po

Cota de malla
75 po

Armadura de bandas
200 po

Armadura de placas
1500 po

ARMADURAS

Armadura	Clase de armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso	Precio
Armaduras ligeras (1 minuto para ponérselas o quitárselas)					
Armadura acolchada	11 + modificador por Des	—	Desventaja	4 kg	5 po
Armadura de cuero	11 + modificador por Des	—	—	5 kg	10 po
Armadura de cuero tachonado	12 + modificador por Des	—	—	6,5 kg	45 po
Armaduras medias (5 minutos para ponérselas y 1 minuto para quitárselas)					
Armadura de pieles	12 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	6 kg	10 po
Camisa de malla	13 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	10 kg	50 po
Cota de escamas	14 + modificador por Des (máx. 2)	—	Desventaja	22,5 kg	50 po
Coraza	14 + modificador por Des (máx. 2)	—	—	10 kg	400 po
Media armadura	15 + modificador por Des (máx. 2)	—	Desventaja	20 kg	750 po
Armaduras pesadas (10 minutos para ponérselas y 5 minutos para quitárselas)					
Cota guarnecida	14	—	Desventaja	20 kg	30 po
Cota de malla	16	Fue 13	Desventaja	27,5 kg	75 po
Armadura de bandas	17	Fue 15	Desventaja	30 kg	200 po
Armadura de placas	18	Fue 15	Desventaja	32,5 kg	1500 po
Escudos (acción de utilizar para ponérselos o quitárselos)					
Escudo	+2	—	—	3 kg	10 po

ARMADURAS

La tabla "Armaduras" recoge las principales armaduras del juego. La tabla indica el precio y el peso de cada armadura, así como los siguientes detalles:

Categoría. Cada tipo de armadura pertenece a una categoría: ligera, media o pesada. La categoría determina cuánto tiempo lleva ponérsela o quitársela (como se indica en la tabla).

Clase de armadura (CA). La columna "Clase de armadura" de la tabla indica cuál es tu CA base cuando llevas puesto un tipo de armadura. Por ejemplo, si usas una armadura de cuero, tu CA base es 11 más tu modificador por Destreza, mientras que es de 16 si llevas una cota de malla.

Fuerza. Si la tabla muestra una puntuación de Fuerza en la columna "Fuerza" para un tipo de armadura, esta reducirá 3 m la velocidad de quien la lleve, salvo que tenga una puntuación de Fuerza igual o superior a la indicada.

Sigilo. Si en la tabla aparece "Desventaja" en la columna "Sigilo" para un tipo de armadura, quien la lleve tendrá desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

ENTRENAMIENTO CON ARMADURAS

Cualquiera puede ponerse una armadura o embrazar un escudo, pero solo quienes se hayan entrenado podrán usarlos de forma efectiva, como se explica a continuación. La clase de personaje y otros rasgos determinan el entrenamiento con armaduras del personaje. Los monstruos tienen entrenamiento con cualquier armadura que aparezca en su perfil.

ARMADURAS LIGERAS, MEDIAS O PESADAS

Si llevas una armadura ligera, media o pesada, pero no te has entrenado con ella, tendrás desventaja en cualquier prueba con d20 que implique la Fuerza o la Destreza y no podrás lanzar conjuros.

ESCUDOS

Solo obtienes el bonificador a la clase de armadura si tienes entrenamiento con escudos.

SOLO UN TIPO

Una criatura no puede llevar puesta más de una armadura ni embrazar más de un escudo a la vez.

VARIANTE: TAMAÑOS DE EQUIPO

En la mayoría de campañas, puedes utilizar o ponerte cualquier equipo que encuentres en tus aventuras, siguiendo siempre el sentido común. Por ejemplo, un aventurero orco no cabrá en la armadura de cuero de un mediano y la túnica de un gigante de las nubes resultaría descomunal para un gnomo.

Tu DM puede imponer un enfoque más realista. Por ejemplo, una armadura de placas hecha para un humano podría no valerle a otro sin un par de arreglos y el uniforme de un guardia podría quedarle visiblemente holgado a un aventurero cuando trate de ponérselo para pasar desapercibido.

Si se usa esta variante, cuando los aventureros encuentren armaduras, ropa y objetos similares diseñados para llevarlos puestos, tendrán que visitar a un herrero, sastre, curtidor o un experto por el estilo para hacer los ajustes necesarios. El precio de este trabajo es 1d4 x 10 % del precio de mercado del objeto.

Herramientas

Las herramientas te ayudan a realizar pruebas de característica especializadas, a crear determinados objetos o a ambas cosas. La descripción de una herramienta incluye su precio y su peso, además de los siguientes apartados:

Característica. Este apartado menciona la característica que se utiliza al hacer una prueba de característica con la herramienta.

Utilizar. Este apartado incluye lo que puedes hacer con la herramienta cuando llevas a cabo la acción de utilizar. Puedes hacer una de estas cosas cada vez que realizas dicha acción. También muestra la CD de la acción.

Fabricar. Este apartado indica qué puedes crear con esa herramienta, si es que permite fabricar algo. Para consultar las reglas de fabricación, ve al apartado "Fabricar equipo", en páginas posteriores del capítulo.

Variantes. Este apartado está presente si la herramienta tiene variantes, que se incluirán. Cada una requiere su propia competencia.

Competencia con herramientas

Si eres competente con una herramienta, suma tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas que emplee esa herramienta. Además, si eres competente en una habilidad que se utilice en esa prueba, también tendrás ventaja al hacerla.

Tus rasgos podrían otorgarte competencia con una herramienta. Un monstruo es competente con cualquier herramienta que aparezca en su perfil.

Herramientas de artesano

Las herramientas de artesano se centran en la fabricación de objetos y en el ejercicio de un oficio. Cada una de estas herramientas requiere su propia competencia.

Herramientas de albañil (10 po)

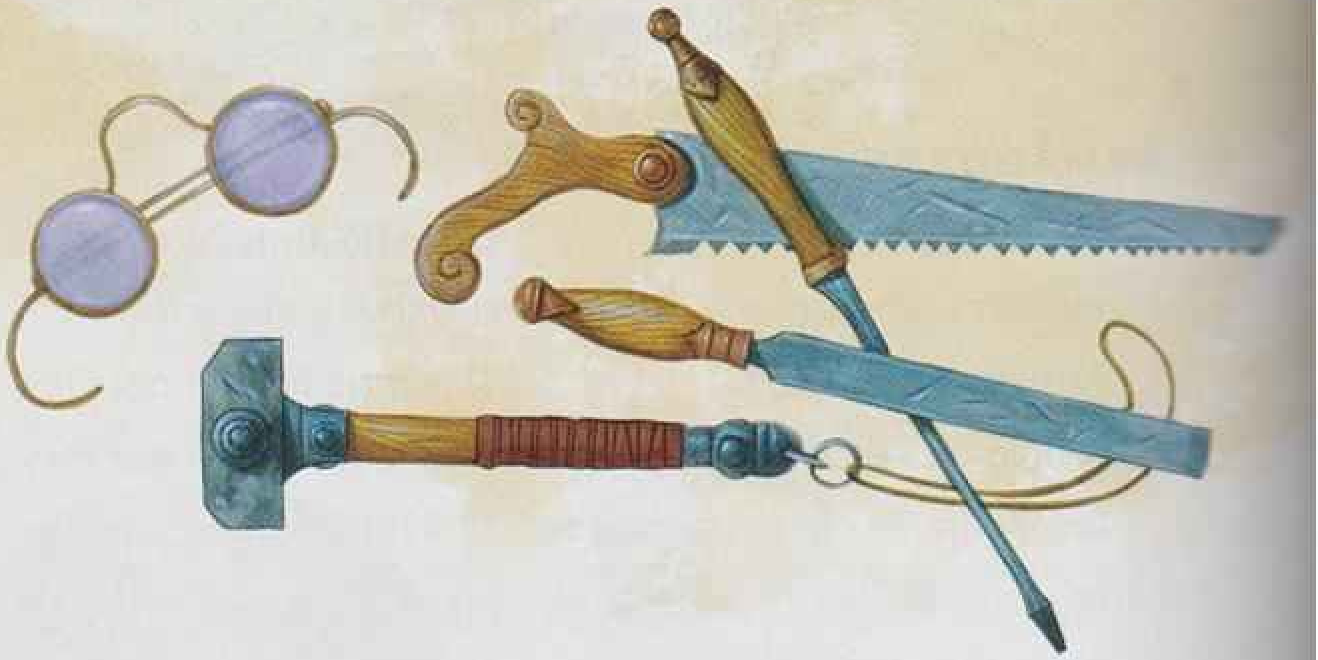
Característica: Fuerza **Peso:** 4 kg
Utilizar: esculpir un símbolo o un agujero en la piedra (CD 10)
Fabricar: polipasto

Herramientas de alfarero (10 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1,5 kg
Utilizar: distinguir lo que ha contenido un objeto de cerámica durante las últimas 24 horas (CD 15)
Fabricar: jarro, lámpara

Herramientas de carpintero (8 po)

Característica: Fuerza **Peso:** 3 kg
Utilizar: sellar o forzar una puerta o un recipiente (CD 20)
Fabricar: bastón, garrote, garrote grande, antorcha, ariete portátil, barril, cofre, escalera, vara



Herramientas de cartógrafo (15 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 3 kg
Utilizar: dibujar un mapa de una zona pequeña (CD 15)
Fabricar: mapa

Herramientas de curtidor (5 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: añadir un diseño a un objeto de cuero (CD 10)
Fabricar: honda, látigo, armadura de cuero, armadura de cuero tachonado, armadura de pieles, aljaba, bolsa, cantimplora, estuche para mapas o pergaminos, estuche para virotes de ballesta, mochila, pergamino

Herramientas de ebanista (1 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: tallar un dibujo en madera (CD 10)
Fabricar: bastón, garrote, garrote grande, armas a distancia (salvo honda, mosquete y pistola), canalizador arcano, canalizador druídico, dardos, flechas, pluma, virotes

Herramientas de herrero (20 po)

Característica: Fuerza **Peso:** 4 kg
Utilizar: forzar una puerta o un recipiente (CD 20)
Fabricar: cualquier arma cuerpo a cuerpo (salvo bastón, garrote, garrote grande y látigo), armaduras medias (salvo de pieles), armaduras pesadas, abrojos, balas de arma de fuego, bolas de metal, cadena, cubo, garfio de escalada, olla de hierro, palanqueta, proyectiles de honda, puntas de hierro

Herramientas de joyero (25 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1 kg
Utilizar: discernir el valor de una gema (CD 15)
Fabricar: canalizador arcano, símbolo sagrado

Herramientas de manitas (50 po)

Característica: Destreza **Peso:** 5 kg
Utilizar: montar un objeto Diminuto compuesto de chatarra, que se desarmará tras 1 minuto (CD 20)
Fabricar: mosquete, pistola, campana, cerradura, espejo, esposas, frasco, linterna de ojo de buey, linterna sorda, pala, silbato de supervivencia, trampa para cazar, yesquero

Herramientas de soplador de vidrio (30 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: distinguir lo que ha contenido un objeto de vidrio durante las últimas 24 horas (CD 15)
Fabricar: botella de cristal, catalejo, lupa, vial

Herramientas de tejedor (1 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: remendar un roto en una prenda (CD 10) o coser un diseño Diminuto (CD 10)
Fabricar: armadura acolchada, cesta, cordel, cuerda, manta, petate, red, ropas de calidad, ropas de viaje, saco, tienda, túnica

Herramientas de zapatero (5 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: modificar calzado para dar ventaja a la siguiente prueba de Destreza (Acrobacias) de quien lo lleve (CD 10)
Fabricar: útiles de escalada

Suministros de alquimista (50 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 4 kg
Utilizar: identificar una sustancia (CD 15) o encender un fuego (CD 15)
Fabricar: aceite, ácido, fuego de alquimista, papel, perfume, saquito de componentes

Suministros de calígrafo (10 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: escribir texto lleno de florituras que no se pueda falsificar (CD 15)
Fabricar: *pergamino de conjuro*, tinta

Suministros de cervecero (20 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 4,5 kg
Utilizar: detectar bebida envenenada (CD 15) o identificar alcohol (CD 10)
Fabricar: antitoxina

Suministros de pintor (10 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: pintar una imagen reconocible de algo que hayas visto (CD 10)
Fabricar: canalizador druídico, símbolo sagrado

Útiles de cocinero (1 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 4 kg
Utilizar: mejorar el sabor de la comida (CD 10) o detectar alimentos podridos o envenenados (CD 15)
Fabricar: raciones

Otras herramientas

Estas herramientas sirven de ayuda en las aventuras y en otros quehaceres.

Herramientas de ladrón (25 po)

Característica: Destreza **Peso:** 0,5 kg
Utilizar: forzar una cerradura (CD 15) o desarmar una trampa (CD 15)

Herramientas de navegante (25 po)

Característica: Sabiduría **Peso:** 1 kg
Utilizar: trazar un rumbo (CD 10) o determinar la posición contemplando las estrellas (CD 15)

Instrumento musical (variable)

Característica: Carisma **Peso:** variable
Utilizar: tocar una melodía conocida (CD 10) o improvisar una canción (CD 15)
Variantes: chirimía (2 po, 0,5 kg), cuerno (3 po, 1 kg), dulcémele (25 po, 5 kg), flauta (2 po, 0,5 kg), flauta de pan (12 po, 1 kg), gaita (30 po, 3 kg), laúd (35 po, 1 kg), lira (30 po, 1 kg), tambor (6 po, 1,5 kg), viola (30 po, 0,5 kg)

Juego (variable)

Característica: Sabiduría **Peso:** —
Utilizar: distinguir si alguien hace trampas (CD 10) o ganar la partida (CD 20)
Variantes: ajedrez dragón (1 po), apuesta de los tres dragones (1 po), dados (1 pp), naipes (5 pp)

Útiles de envenenador (50 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1 kg
Utilizar: detectar un objeto envenenado (CD 10)
Fabricar: veneno básico

Útiles de herborista (5 po)

Característica: Inteligencia **Peso:** 1,5 kg
Utilizar: identificar una planta (CD 10)
Fabricar: antitoxina, *poción de curación*, útiles de sanador, vela

Útiles para disfrazarse (25 po)

Característica: Carisma **Peso:** 1,5 kg
Utilizar: maquillar (CD 10)
Fabricar: disfraz

Útiles para falsificar (15 po)

Característica: Destreza **Peso:** 2,5 kg
Utilizar: escribir 10 o menos palabras imitando la letra de otra persona (CD 15) o duplicar un sello de cera (CD 20)

Un brujo utiliza un canalizador arcano para canalizar la magia.

Equipo de aventureros

La tabla "Equipo de aventureros" de esta sección incluye artículos que suelen resultar útiles a los aventureros. Estos objetos se describen en orden alfabético y el precio del objeto aparece tras su nombre.

Abrojos (1 po)

Como acción de utilizar, puedes esparcir los abrojos de tu bolsa para cubrir una zona cuadrada de 1,5 m de lado a 1,5 m o menos de ti. Las criaturas que entren en esta zona por primera vez en un turno deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o sufrirán 1 de daño perforante y su velocidad se reducirá a 0 hasta el principio de su siguiente turno. Se tarda 10 minutos en recuperar los abrojos.

Aceite (1 pp)

Puedes empapar de aceite a una criatura, un objeto o un espacio o utilizarlo como combustible, como se detalla a continuación.

Empapar a una criatura o un objeto. Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un frasco de aceite. Haz objetivo a una criatura u objeto a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o quedará cubierto de aceite. Si el objetivo sufre daño de fuego antes de que el aceite se seque (tras 1 minuto), recibirá 5 de daño de fuego adicional debido a que el aceite arderá.

Empapar un espacio. Puedes llevar a cabo la acción de utilizar para verter un frasco de aceite sobre un suelo plano para cubrir una zona cuadrada de 1,5 m de lado a 1,5 m o menos de ti. Si se prende, el aceite arderá durante 2 asaltos desde que se prendió (o 12 segundos) hasta el final de ese turno y hará 5 de daño de fuego a cualquier criatura que entre en la zona o termine su turno en ella. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Combustible. El aceite sirve de combustible para lámparas y linternas. Un frasco de aceite prendido arde durante 6 horas en una lámpara o linterna. Esa duración no tiene que ser consecutiva; puedes apagar el aceite ardiendo (como acción de utilizar) y volver a encenderlo hasta que haya ardido durante un total de 6 horas.

Ácido (25 po)

Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un vial de ácido. Haz objetivo a una criatura u objeto que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o sufrirá 2d6 de daño de ácido.

Equipo de aventureros

Objeto	Peso	Precio
Abrojos	1 kg	1 po
Aceite	0,5 kg	1 pp
Ácido	0,5 kg	25 po
Agua bendita	0,5 kg	25 po
Aljaba	0,5 kg	1 po
Antitoxina	—	50 po
Antorcha	0,5 kg	1 pc
Ariete portátil	17,5 kg	4 po
Barril	35 kg	2 po
Bolas de metal	1 kg	1 po
Bolsa	0,5 kg	5 pp
Botella de cristal	1 kg	2 po
Cadena	5 kg	5 po
Campana	—	1 po
Canalizador arcano	Variable	Variable
Canalizador druídico	Variable	Variable
Cantimplora	2,5 kg (llena)	2 pp
Catalejo	0,5 kg	1000 po
Cerradura	0,5 kg	10 po
Cesta	1 kg	4 pp
Cofre	12,5 kg	5 po
Cordel	—	1 pp
Cubo	1 kg	5 pc
Cuerda	2,5 kg	1 po
Disfraz	2 kg	5 po
Escalera	12,5 kg	1 pp
Espejo	250 g	5 po
Esposas	3 kg	2 po
Estuche para mapas o pergaminos	0,5 kg	1 po
Estuche para virotes de ballesta	0,5 kg	1 po
Frasco	0,5 kg	2 pc
Fuego de alquimista	0,5 kg	50 po
Garfio de escalada	2 kg	2 po
Jarro	2 kg	2 pc
Lámpara	0,5 kg	5 pp
Libro	2,5 kg	25 po
Linterna de ojo de buey	1 kg	10 po
Linterna sorda	1 kg	5 po
Lupa	—	100 po
Manta	1,5 kg	5 pp
Mapa	—	1 po
Mochila	2,5 kg	2 po
Munición	Variable	Variable
Olla de hierro	5 kg	2 po
Pala	2,5 kg	2 po
Palanqueta	2,5 kg	2 po
Papel	—	2 pp
Paquete de artista	29,25 kg	40 po
Paquete de diplomático	19,5 kg	39 po
Paquete de erudito	11 kg	40 po
Paquete de explorador	27,5 kg	10 po
Paquete de explorador de mazmorras	27,5 kg	12 po
Paquete de ladrón	21 kg	16 po
Paquete de sacerdote	14,5 kg	33 po
Perfume	—	5 po
Pergamino	—	1 pp
Pergamino de conjuro (nivel 1)	—	50 po
Pergamino de conjuro (truco)	—	30 po
Petate	3,5 kg	1 po
Pluma	—	2 pc
Poción de curación	250 g	50 po
Polipasto	2,5 kg	1 po
Puntas de hierro	2,5 kg	1 po
Raciones	1 kg	5 pp
Red	1,5 kg	1 po
Ropas de calidad	3 kg	15 po
Ropas de viaje	2 kg	2 po
Saco	250 g	1 pc
Saquito de componentes	1 kg	25 po
Silbato de supervivencia	—	5 pc
Símbolo sagrado	Variable	Variable
Tienda	10 kg	2 po
Tinta	—	10 po
Trampa para cazar	12,5 kg	5 po
Túnica	2 kg	1 po
Útiles de escalada	6 kg	25 po
Útiles de sanador	1,5 kg	5 po
Vara	3,5 kg	5 pc
Vela	—	1 pc
Veneno básico	—	100 po
Vial	—	1 po
Yesquero	0,5 kg	5 pp

Agua bendita (25 po)
Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un frasco de agua bendita. Haz objetivo a una criatura que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o sufrirá 2d8 de daño radiante si es un infernal o un muerto viviente.

Aljaba (1 po)
En una aljaba caben hasta 20 flechas.

Antitoxina (50 po)
Como acción adicional, puedes beber un vial de antitoxina para obtener ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado durante 1 hora.

Antorcha (1 pc)
Una antorcha arde durante 1 hora y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. Cuando llevas a cabo la acción de atacar, puedes hacerlo con la antorcha como si fuera un arma cuerpo a cuerpo sencilla. Si acierta, el objetivo sufre 1 de daño de fuego.

Ariete portátil (4 po)
Puedes usar un ariete portátil para derribar puertas. Cuando lo hagas, obtendrás un bonificador de +4 a la prueba de Fuerza. Si otro personaje te ayuda a usar el ariete, tendrás ventaja en esta prueba.

Barril (2 po)
En un barril caben 160 l de líquido o un volumen de 120 l de mercancías secas.

Bolas de metal (1 po)
Como acción de utilizar, puedes verter las bolas de metal de su bolsa. Se esparcirán para cubrir una zona cuadrada y plana de 3 m de lado a 3 m o menos de ti. Las criaturas que entren en esta zona por primera vez en un turno deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o tendrán el estado de derribadas. Se tarda 10 minutos en recuperar las bolas de metal.

Bolsa (5 pp)
Una bolsa soporta hasta 3 kg en un volumen de 6 l.

Botella de cristal (2 po)
En una botella de cristal caben hasta 0,75 l de líquido.

Cadena (5 po)
Como acción de utilizar, puedes atar con una cadena a una criatura no voluntaria a 1,5 m o menos de ti que tenga el estado de agarrada, apresada o incapacitada si superas una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13. Si la criatura tiene las piernas atadas, tendrá el estado de apresada hasta que se libere. Para liberarse de la cadena, deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 18 como acción. Romper la cadena requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20 como acción.

Campana (1 po)
Al tañer una campana como acción de utilizar, producirá un sonido audible a 18 m de distancia.

Canalizador arcano (variable)
Un canalizador arcano puede ser uno de los objetos de la tabla "Canalizadores arcanos" y está ornamentado o tallado para canalizar la magia arcana. Los brujos, hechiceros o magos pueden utilizar estos objetos como canalizadores mágicos.

Canalizadores arcanos

Canalizador	Peso	Precio
Bastón	2 kg	5 po
Cristal	0,5 kg	10 po
Orbe	1,5 kg	20 po
Vara	1 kg	10 po
Varita	0,5 kg	10 po

Canalizador druídico (variable)
Un canalizador druídico puede ser uno de los objetos de la tabla "Canalizadores druídicos" y está tallado, atado con un lazo o pintado para canalizar la magia primigenia. Los druidas o exploradores pueden utilizar estos objetos como canalizadores mágicos.

Canalizadores druídicos

Canalizador	Peso	Precio
Bastón de madera (también bastón)	2 kg	5 po
Rama de muérdago	—	1 po
Varita de tejo	0,5 kg	10 po

Cantimplora (2 pp)
En una cantimplora caben hasta 2 l de líquido. Si no bebes suficiente agua, te arriesgas a sufrir deshidratación (consulta el glosario de reglas).

Catalejo (1000 po)
Los objetos que se observan a través de un catalejo se ven al doble de su tamaño real.

Cerradura (10 po)
Una cerradura viene con una llave. Sin la llave, una criatura puede usar herramientas de ladrón para forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 15.

Cesta (4 pp)
Una cesta soporta hasta 20 kg en un volumen de 60 l.

Cofre (5 po)
En un cofre cabe un volumen de hasta 360 l de contenido.

Cordel (1 pp)
El cordel mide 3 m de longitud. Puedes atar un nudo con él como acción de utilizar.

Cubo (5 pc)
En un cubo cabe un volumen de 15 l de contenido.

Cuerda (1 po)
Como acción de utilizar, puedes hacer un nudo con una cuerda si superas una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 10. Para romper la cuerda, se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20.

Puedes atar a una criatura no voluntaria con la cuerda solo si tiene el estado de agarrada, apresada o incapacitada. Si la criatura tiene las piernas atadas, tendrá el estado de apresada hasta que se libere. Para liberarse de la cuerda, deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 15 como acción.

Disfraz (5 po)
Mientras lleves puesto un disfraz, tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para hacerte pasar por la persona o tipo de persona que representa.

Escalera (1 pp)
Una escalera mide 3 m de altura. Debes trepar para subir o bajar por ella.

Espejo (5 po)
Un espejito de acero portátil resulta útil para arreglarse, pero también para mirar por las esquinas y reflejar la luz a modo de señal.

Esposas (2 po)
Como acción de utilizar, puedes esposar a una criatura Pequeña o Mediana no voluntaria que esté a 1,5 m o menos de ti que tenga el estado de agarrada, apresada o incapacitada si superas una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 13. Mientras esté esposada, la criatura tendrá desventaja en las tiradas de ataque y estará apresada si las esposas están sujetas a una cadena o garfio fijados en el sitio. Para liberarse de las esposas, deberá superar una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 20 como acción. Para romperlas, deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 25 como acción.

Cada juego de esposas viene con una llave. Sin la llave, una criatura puede usar herramientas de ladrón para forzar la cerradura de las esposas si supera una prueba de Destreza (Juego de manos) con CD 15.

Estuche para mapas o pergaminos (1 po)
En un estuche para mapas o pergaminos caben hasta 10 hojas de papel o 5 hojas de pergamino.

Estuche para virotes de ballesta (1 po)
En un estuche para virotes de ballesta caben hasta 20 virotes.

Frasco (2 pc)
En un frasco caben hasta 0,5 l de líquido.

Fuego de alquimista (50 po)
Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar un frasco de fuego de alquimista. Haz objetivo a una criatura u objeto que puedas ver a 6 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o sufrirá 1d4 de daño de fuego y comenzará a arder (consulta el glosario de reglas).

Garfio de escalada (2 po)
Como acción de utilizar, puedes lanzar un garfio de escalada a una barandilla, cornisa u otro saliente a 15 m o menos de ti, y el garfio se enganchará si superas una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 13. Si el garfio tiene una cuerda atada, podrás escalar.

Jarro (2 pc)
En un jarro caben hasta 4 l de líquido.

Lámpara (5 pp)
Una lámpara quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un radio de 4,5 m y luz tenue 9 m más allá.

Libro (25 po)
Un libro contiene ficción o no ficción. Si consultas un libro veraz de no ficción para saber algo sobre su materia, ganarás un bonificador de +5 a las pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano, Historia, Naturaleza o Religión) que hagas sobre esa materia.

Linterna de ojo de buey (10 po)
Una linterna de ojo de buey quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un cono de 18 m y luz tenue 18 m más allá.

Linterna sorda (5 po)
Una linterna sorda quema aceite como combustible para emitir luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá. Como acción adicional, puedes cubrir la abertura con la tapa y hacer que solo emita luz tenue en un radio de 1,5 m, o abrirla de nuevo.

Lupa (100 po)
Una lupa te da ventaja en las pruebas de característica que hagas para tasar o inspeccionar un objeto muy detallado. Para encender un fuego con una lupa, se necesita una luz tan brillante como la del sol para enfocar, yesca para prender y unos 5 minutos para se encienda el fuego.

Manta (5 pp)
Mientras te envuelvas en una manta, tendrás ventaja en las tiradas de salvación contra el frío extremo (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Mapa (1 po)
Si consultas un mapa preciso, recibes un bonificador de +5 a las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) que hagas para orientarte en el lugar representado en él.

Mochila (2 po)
Una mochila soporta hasta 15 kg en un volumen de 30 l. También puede servir de alforja.

Munición (variable)
Las armas que tienen la propiedad de munición requieren munición. La descripción del arma especifica el tipo de munición que utiliza. La tabla "Munición" indica los diferentes tipos y la cantidad que obtienes cuando los compras. También incluye el objeto que se usa normalmente para almacenar cada tipo, que debe comprarse por separado.

Munición

Tipo	Cantidad	Recipiente	Peso	Precio
Balas de arma de fuego	10	Bolsa	1 kg	3 po
Dardos	50	Bolsa	0,5 kg	1 po
Flechas	20	Aljaba	0,5 kg	1 po
Proyectiles de honda	20	Bolsa	0,75 kg	4 pc
Virotes	20	Estuche	0,75 kg	1 po

Olla de hierro (2 po)
En una olla de hierro caben hasta 4 l.

Pala (2 po)
Con 1 hora de trabajo, puedes usar una pala para cavar un agujero cúbico de 1,5 m de lado en la tierra o en un material similar.

Palanqueta (2 po)
Una palanqueta te da ventaja en las pruebas de Fuerza en las que se pueda hacer palanca.

Papel (2 pp)
En una hoja de papel caben unas 250 palabras escritas a mano.

Paquete de artista (40 po)
Un paquete de artista contiene los siguientes objetos: campana, cantimplora, 3 disfraces, espejo, 8 frascos de aceite, linterna de ojo de buey, mochila, petate, raciones para 9 días y yesquero.

Paquete de diplomático (39 po)
Un paquete de diplomático contiene los siguientes objetos: cofre, 2 estuches para mapas o pergaminos, 4 frascos de aceite, 5 hojas de papel, 5 hojas de pergamino, lámpara, perfume, 5 plumas, ropas de calidad, tinta y yesquero.

Paquete de erudito (40 po)
Un paquete de erudito contiene los siguientes objetos: 10 frascos de aceite, 10 hojas de pergamino, lámpara, libro, mochila, pluma, tinta y yesquero.

Paquete de explorador (10 po)
Un paquete de explorador contiene los siguientes objetos: 10 antorchas, cantimplora, cuerda, 2 frascos de aceite, mochila, petate, raciones para 10 días y yesquero.

Paquete de explorador de mazmorras (12 po)

Un paquete de explorador de mazmorras contiene los siguientes objetos: abrojos, 10 antorchas, cantimplora, cuerda, 2 frascos de aceite, mochila, palanqueta, raciones para 10 días y yesquero.

Paquete de ladrón (16 po)

Un paquete de ladrón contiene los siguientes objetos: bolas de metal, campana, cantimplora, cuerda, 7 frascos de aceite, linterna sorda, mochila, palanqueta, raciones para 5 días, 10 velas y yesquero.

Paquete de sacerdote (33 po)

Un paquete de sacerdote contiene los siguientes objetos: agua bendita, lámpara, manta, mochila, raciones para 7 días, túnica y yesquero.

Perfume (5 po)

El perfume viene en un vial de 120 ml. Después de ponerte el perfume, durante 1 hora tendrás ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) que hagas para influir en un humanoide indiferente situado a 1,5 m o menos de ti.

Pergamino (1 pp)

En una hoja de pergamino caben unas 250 palabras escritas a mano.

Pergamino de conjuro (truco, 30 po; nivel 1, 50 po)

Un *pergamino de conjuro* (truco) o un *pergamino de conjuro* (nivel 1) es un objeto mágico que contiene las palabras de un truco o de un conjuro de nivel 1, respectivamente, según lo determine el creador del pergamino. Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzar el conjuro con su tiempo de lanzamiento normal y sin necesidad de componentes materiales.

Si el conjuro requiere una tirada de salvación o una tirada de ataque, la CD de salvación de conjuros será 13 y el bonificador de ataque será de +5. El pergamino se desintegra cuando se completa el lanzamiento.

Petate (1 po)

En un petate puede dormir una criatura Pequeña o Mediana. Mientras estés en un petate, superarás automáticamente las tiradas de salvación contra el frío extremo (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Pluma (2 pc)

Una pluma sirve para escribir o dibujar con tinta.

Lámpara

Red

Poción de curación (50 po)

Esta poción es un objeto mágico. Como acción adicional, puedes beberla o administrarla a otra criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de ti. La criatura que beba el fluido mágico de color rojo de este vial recuperará 2d4 + 2 puntos de golpe.

Polipasto (1 po)

Un polipasto te permite levantar hasta cuatro veces el peso que normalmente puedes levantar.

Puntas de hierro (1 po)

Las puntas de hierro vienen en lotes de diez. Como acción de utilizar, puedes usar un objeto romo, como un martillo ligero, para clavar una punta en una superficie de madera, tierra u otra materia similar. Puedes hacerlo para atrancar una puerta o para después atar una cuerda o cadena a la punta.

Raciones (5 pp)

Las raciones se componen de alimentos propicios para viajar, como cecina, fruta deshidratada, galletas y frutos secos. Consulta "Desnutrición" en el glosario de reglas para saber los riesgos que implica no comer.

Red (1 po)
Cuando lleves a cabo la acción de atacar, puedes sustituir uno de tus ataques por lanzar una red. Haz objetivo a una criatura que puedas ver a 4,5 m o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza (CD 8 más tu modificador por Destreza y tu bonificador por competencia) o tendrá el estado de apresado hasta que se libere. El objetivo la superará automáticamente si es Enorme o más grande.

Para liberarse, el objetivo o una criatura que esté a 1,5 m o menos de él deberá usar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10; si la supera, la criatura apresada se liberará. Si se destruye la red (CA 10, 5 pg; inmunidad al daño contundente, psíquico y de veneno), también se libera al objetivo y se pone fin al efecto.

Ropas de calidad (15 po)
Las ropas de calidad están confeccionadas con telas caras y ornamentadas con detalles elaborados por manos expertas. Algunos eventos y lugares admiten solo a gente que lleve esta indumentaria.

Ropas de viaje (2 po)
Las ropas de viaje son prendas resistentes y diseñadas para viajar por diversos entornos.

Saco (1 pc)
Un saco soporta hasta 15 kg en un volumen de 30 l.

Saquito de componentes (25 po)
Un saquito de componentes es una bolsa hermética y llena de compartimentos que contienen todos los componentes materiales gratuitos para tus conjuros.

Silbato de supervivencia (5 pc)
Cuando se sopla como acción de utilizar, un silbato de supervivencia produce un sonido que se puede oír a 180 m de distancia.

Símbolo sagrado (variable)
Un símbolo sagrado puede ser uno de los objetos de la tabla "Símbolos sagrados" y está ornamentado o pintado para canalizar la magia divina. Los clérigos o paladines pueden utilizar un símbolo sagrado como canalizador mágico.

La tabla indica si un símbolo sagrado se debe sostener, llevar puesto o mostrar en tela (como un tabardo o un estandarte) o en un escudo.

Símbolos sagrados

Símbolo	Peso	Precio
Amuleto (puesto o sostenido)	0,5 kg	5 po
Emblema (en tela o en escudo)	—	5 po
Relicario (sostenido)	1 kg	5 po

Tienda (2 po)
En una tienda pueden dormir hasta dos criaturas Pequeñas o Medianas.

Tinta (10 po)
La tinta viene en un frasco de 30 ml que basta para escribir unas 500 páginas.

Trampa para cazar (5 po)
Como acción de utilizar, puedes poner una trampa para cazar, que consiste en una anilla dentada de acero que se cierra cuando una criatura pisa una placa de presión situada en su centro. La trampa se fija mediante una pesada cadena a cualquier objeto inmóvil, como un árbol o una estaca clavada en el suelo. Si una criatura pisa la placa, deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o sufrirá 1d4 de daño perforante y su velocidad se reducirá a 0 hasta el principio de su siguiente turno. A partir de ese momento y hasta que la criatura se libere de la trampa, su movimiento se verá limitado por la longitud de la cadena (normalmente 90 cm). Una criatura puede emplear su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13 para liberarse a sí misma o a otra criatura que esté a su alcance si la supera. Cada prueba fallida causa 1 de daño perforante a la criatura atrapada.

Túnica (1 po)
Una túnica tiene un significado vocacional y ceremonial. Algunos eventos y lugares admiten solo a gente que vista una túnica con determinados colores o símbolos.

Útiles de escalada (25 po)
Los útiles de escalada incluyen arnés, guantes, pitones y puntas para las botas. Como acción de utilizar, puedes emplear los útiles de escalada para anclarte; cuando lo hagas, no podrás caer más de 7,5 m desde el punto de anclaje ni podrás alejarte más de 7,5 m de ahí si no quitas la sujeción como acción adicional.

Útiles de sanador (5 po)
Los útiles de sanador tienen diez usos. Como acción de utilizar, puedes gastar uno de ellos para estabilizar a una criatura inconsciente que tenga 0 puntos de golpe sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Vara (5 pc)

Una vara mide 3 m de longitud. Puedes usarla para tocar algo que esté a hasta 3 m de distancia. Si tienes que hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) como parte de un salto de altura o longitud, puedes impulsarte con la vara, lo que te dará ventaja en la prueba.

Vela (1 pc)

Durante 1 hora, una vela encendida emite luz brillante en un radio de 1,5 m y luz tenue 1,5 m más allá.

Veneno básico (100 po)

Como acción adicional, puedes usar un vial de veneno básico para impregnar un arma o hasta tres unidades de munición. Las criaturas que sufran daño cortante o perforante por el arma o munición envenenadas recibirán 1d4 de daño de veneno adicional. Una vez aplicado, el veneno mantiene su efectividad durante 1 minuto o hasta que inflija su daño, lo que ocurra primero.

Vial (1 po)

En un vial caben 120 ml de líquido.

Yesquero (5 pp)

Un yesquero es un pequeño recipiente que contiene un pedernal, un chispero y yescas (normalmente, tela seca untada en aceite) y se utiliza para encender un fuego. Se necesita una acción adicional para prender con él una antorcha, lámpara, linterna o vela (o cualquier otra cosa con combustible expuesto). Encender cualquier otro tipo de fuego lleva 1 minuto.

Monturas y vehículos

Una montura puede ayudarte a viajar con mayor celeridad, pero su propósito principal es cargar con el equipo que, de lo contrario, te ralentizaría. La tabla "Monturas y otros animales" muestra la capacidad de carga de cada animal. Consulta los perfiles de los animales en el apéndice B.

Monturas y cargamento

Un animal enganchado a una carreta, carro, carro de guerra, carruaje o trineo puede tirar de hasta cinco veces su capacidad de carga base, incluido el peso del vehículo. Si varios animales tiran del mismo vehículo, suma sus capacidades de carga.

Barda

La barda es una armadura diseñada para una montura. Cualquier tipo de armadura de la tabla "Armaduras" puede comprarse en forma de barda. El precio es el cuádruple del normal y pesa el doble.

Sillas

Una silla viene con un bocado, bridas, riendas y cualquier otro elemento que se necesite para usarla. Una silla militar proporciona ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para permanecer montado. Se necesita una silla exótica para montar en una montura acuática o voladora.

Monturas y otros animales

Animal	Capacidad de carga	Precio
Caballo de guerra	270 kg	400 po
Caballo de monta	240 kg	75 po
Caballo de tiro	270 kg	50 po
Camello	225 kg	50 po
Elefante	660 kg	200 po
Mastín	97,5 kg	25 po
Mula	210 kg	8 po
Poni	112,5 kg	30 po

Arreos, arneses y vehículos tirados por animales

Elemento	Peso	Precio
Alimento por día	5 kg	5 pc
Carreta	100 kg	15 po
Carro	200 kg	35 po
Carro de guerra	50 kg	250 po
Carruaje	300 kg	100 po
Estabulado por día	—	5 pp
Silla		
De monta	12,5 kg	10 po
Exótica	20 kg	60 po
Militar	15 kg	20 po
Trineo	150 kg	20 po

Vehículos grandes

La tabla "Vehículos acuáticos y aéreos" proporciona el perfil de distintos tipos de vehículos grandes. Se aplican las siguientes notas.

Velocidad

Una embarcación que navega contra un viento fuerte se desplaza a mitad de su velocidad. Con calma chicha (sin viento), ninguna embarcación podrá desplazarse con las velas, sino que deberá recurrir a los remos. Los botes de remos y las barcazas se utilizan en lagos y ríos. Si se desplazan siguiendo la corriente, suma la velocidad de esta (normalmente 4,5 km/h) a la del vehículo. Sin embargo, estos vehículos no pueden remar a contracorriente si esta es significativa, aunque podrían ser arrastrados río arriba por animales de tiro desde la orilla. Se puede cargar con un bote de remos, que pesa 50 kg.

Tripulación

Los vehículos más grandes que una barcaza o un bote de remos necesitan una tripulación de asalariados cualificados (consulta "Servicios" más adelante en este capítulo) para manejarlos. La cantidad mínima de asalariados cualificados necesarios para tripular un vehículo depende del tipo de vehículo, como se muestra en la tabla.

Pasajeros

La tabla indica la cantidad de pasajeros Pequeños y Medianos que el vehículo puede alojar en hamacas. Un vehículo equipado con camarotes privados puede transportar una quinta parte de ese número de pasajeros. Un pasajero suele pagar 5 pp al día por una hamaca, pero los precios pueden variar de un vehículo a otro. Un camarote privado pequeño suele costar 2 po al día.

Umbral de daño

Si un vehículo tiene un umbral de daño (consulta el glosario de reglas), aparecerá en la tabla.

Reparación de vehículos

Se pueden hacer reparaciones a un vehículo dañado mientras esté atracado. Reparar 1 punto de golpe de daño requiere dedicar 1 día e invertir 20 po por los materiales y la mano de obra. Si las reparaciones se llevan a cabo en un lugar donde haya suficientes suministros y personal cualificado, como el astillero de una ciudad, el tiempo y precio de las reparaciones se reducen a la mitad.

Servicios

Esta sección describe servicios y otros gastos en los que los aventureros podrían invertir su dinero.

Gastos relativos al nivel de vida

Los gastos relativos al nivel de vida resumen el coste asociado a vivir en un mundo de fantasía. Abarcan el alojamiento, la comida, el mantenimiento del equipo y otras necesidades.

Al principio de cada semana o mes (a elección de tu DM), elige un estilo de vida de los que aparecen a continuación (deplorable, miserable, pobre, modesto, cómodo, lujoso y aristocrático) y paga el precio necesario para mantenerlo.

Los niveles de vida no tienen consecuencias intrínsecas, pero tu DM podría tenerlos en cuenta al determinar riesgos o el modo en que los demás perciben a tu personaje.

Deplorable (gratis)

Vives de la caridad y de las oportunidades. Por lo general, te expones a peligros naturales como consecuencia de dormir en el exterior.

Vehículos acuáticos y aéreos

Vehículo	Velocidad	Tripulación	Pasajeros	Cargamento (toneladas)	CA	PG	Umbral de daño	Precio
Aeronave	12 km/h	10	20	1	13	300	—	40 000 po
Barcaza	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10	3000 po
Bote de remos	2,25 km/h	1	3	—	11	50	—	50 po
Drakkar	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15	10 000 po
Galera	6 km/h	80	—	150	15	500	20	30 000 po
Navío de guerra	3,75 km/h	60	60	200	15	500	20	25 000 po
Velero	3 km/h	20	20	100	15	300	15	10 000 po

Una maga y su familiar se pasan la tarde de compras.

Miserable (1 pp al día)

Gastas lo mínimo para cubrir tus necesidades. Podrías exponerte a condiciones insalubres y a delincuentes oportunistas.

Pobre (2 pp al día)

Gastas con mesura para cubrir tus necesidades.

Modesto (1 po al día)

Tienes un nivel medio de vida.

Cómodo (2 po al día)

Inviertes modestamente en tus necesidades y disfrutas de ciertos lujos.

Lujoso (4 po al día)

Acostumbras a disfrutar de los placeres de la vida y podrías tener sirvientes.

Aristocrático (10 po al día)

Pagas por lo mejor de lo mejor y podrías tener empleados para asistirte con tu estilo de vida. Otros se percatan de tu riqueza y podrían alentarte a compartirla, ya sea de forma legal o no.

Comida, bebida y alojamiento

La tabla "Comida, bebida y alojamiento" contiene los precios tanto de alimentos concretos como de alojarse una noche en una posada. Los precios del alojamiento y las comidas diarias se incluyen en los gastos de tu nivel de vida.

Comida, bebida y alojamiento

Elemento	Precio	Elemento	Precio
Cerveza (jarra)	4 pc	Pobre	1 pp
Comida		Modesta	5 pp
Miserable	1 pc	Cómoda	8 pp
Pobre	2 pc	Lujosa	2 po
Modesta	1 pp	Aristocrática	4 po
Copiosa	2 pp	Pan (hogaza)	2 pc
Lujosa	3 pp	Queso (cuña)	1 pp
Aristocrática	6 pp	*Vino (botella)*	
Estancia en posada por día		Común	2 pp
Miserable	7 pc	De calidad	10 po

Viajes

Los conductores o la tripulación que se contratan para llevar a los pasajeros a sus destinos cobran la remuneración que aparece en la tabla "Viajes", más peajes o gastos adicionales.

Viajes

Servicio	Remuneración
Pasaje en un barco	6 pc por kilómetro
Peaje por camino o entrada	1 pc
Viaje en carruaje dentro de una ciudad	1 pc por kilómetro
Viaje en carruaje entre poblaciones	2 pc por kilómetro

Asalariados

Los asalariados cualificados serán aquellos que presten un servicio que precise de una competencia (ya sea con armas, herramientas o habilidades): mercenarios, artesanos, escribas y demás. La remuneración indicada en la tabla "Asalariados" es un mínimo, algunos asalariados con experiencia podrían exigir más. A los asalariados no cualificados se les contrata para trabajos que no precisan competencias concretas, como obreros o porteadores.

Asalariados

Servicio	Remuneración
Asalariado cualificado	2 po al día
Asalariado no cualificado	2 pp al día
Mensajero	1 o 2 pc por kilómetro

Lanzamiento de conjuros

La mayoría de poblaciones cuentan con individuos que están dispuestos a lanzar conjuros a cambio de dinero. Si un conjuro tiene componentes caros, suma el precio de estos componentes a la remuneración que aparece en la tabla "Servicios de lanzamiento de conjuros". Cuanto mayor sea el nivel del conjuro deseado, más difícil será encontrar a alguien que lo lance.

Servicios de lanzamiento de conjuros

Nivel del conjuro	Disponibilidad	Remuneración
Truco	Aldea, pueblo o ciudad	30 po
1	Aldea, pueblo o ciudad	50 po
2	Aldea, pueblo o ciudad	200 po
3	Solo pueblo o ciudad	300 po
4–5	Solo pueblo o ciudad	2000 po
6–8	Solo ciudad	20 000 po
9	Solo ciudad	100 000 po

Objetos mágicos

Las aventuras prometen, aunque sin garantía, que encontrarás objetos mágicos. En la *Guía del Dungeon Master* se describen cientos de objetos mágicos, ya que es tu DM quien decide cuándo encuentras ese tipo de objetos. Aquí se explica lo que debes saber sobre el uso de objetos mágicos.

Identificar un objeto mágico

Algunos objetos mágicos no se pueden distinguir de sus homólogos no mágicos, mientras que otros saltan a la vista. Con solo manipular un objeto mágico, percibirás que tiene algo extraordinario, pero descubrir sus propiedades no es un proceso automático.

El conjuro *identificar* es el modo más rápido de revelar las propiedades de un objeto. De manera alternativa, puedes concentrarte en un objeto mágico durante un descanso corto mientras estás en contacto físico con él. Al final del descanso, conocerás sus propiedades y cómo usarlas (pero no si pesa sobre él alguna maldición).

A veces, los objetos mágicos te dan pistas sobre sus propiedades. Por ejemplo, la palabra de activación de un anillo podría estar grabada en su interior o un diseño con plumas podría insinuar que se trata de un *anillo de caída de pluma*.

También se pueden descubrir las propiedades de un objeto si te lo pones o si experimentas con él. En el caso de las pociones, basta con probar un poco para saber lo que hacen. Otros objetos podrían requerir una mayor experimentación. Por ejemplo, si tu personaje se pone un *anillo de natación*, tu DM podría decir: "Tus movimientos parecen extrañamente fluidos". Eso podría darte la idea de sumergirte en un río para ver lo que ocurre. Entonces, tu DM desvelaría que nadas inesperadamente bien.

Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo llamado sintonización antes de usar sus propiedades mágicas. Si no te sintonizas con un objeto que requiera sintonización, solo obtendrás sus beneficios no mágicos, salvo que la descripción del objeto indique algo diferente. Por ejemplo, un escudo mágico que requiera sintonización te proporcionará los beneficios de un escudo normal si no te sintonizas con él, pero no te otorgará ninguna de sus propiedades mágicas.

Sintonización durante un descanso corto

Para sintonizarte con un objeto mágico, tendrás que pasar un descanso corto concentrándote solo en ese objeto mientras estás en contacto físico con él (no puede ser el mismo descanso corto que uses para conocer las propiedades del objeto). Esta concentración puede ser en forma de práctica con un arma (para un arma), meditación (para una varita) u otro tipo de actividad adecuada a la naturaleza del objeto. Si se interrumpe el descanso corto, el intento de sintonización fallará. De lo contrario, al final del descanso corto, te sintonizarás con el objeto mágico y podrás acceder a todas sus propiedades mágicas.

No más de tres objetos

No puedes sintonizarte con más de tres objetos mágicos a la vez. Cualquier intento de sintonización con un cuarto objeto resultará infructuoso: antes, deberás poner fin a la sintonización con uno de los otros objetos. Además, no podrás sintonizarte con más de una copia del mismo objeto. Por ejemplo, no podrás sintonizarte con más de un *anillo de protección* a la vez.

Terminar la sintonización

Tu sintonización con un objeto termina si dejas de cumplir con los requisitos para ella, si el objeto pasa 24 horas a más de 30 m de distancia de ti, si mueres o si otra criatura se sintoniza con el objeto. También puedes poner fin voluntariamente a la sintonización si dedicas otro descanso corto a concentrarte en el objeto, salvo que este esté maldito.

Vestir y empuñar objetos

Utilizar las propiedades de un objeto mágico puede implicar vestirlo o empuñarlo. Un objeto mágico diseñado para vestirlo deberá llevarse puesto de la forma adecuada: las botas se ponen en los pies; los guantes, en las manos; los sombreros y cascos, en la cabeza, y los anillos, en los dedos. Las armaduras mágicas deben ponerse en el cuerpo, los escudos hay que embrazarlos y las capas deben abrocharse por encima de los hombros. Las armas deben empuñarse.

Normalmente, un objeto mágico diseñado para vestirse le valdrá a cualquier criatura independientemente de su tamaño o complexión. Las prendas mágicas se crean para que resulten fáciles de ajustar o incluso se ajustan mágicamente por sí solas a su portador.

Varios objetos del mismo tipo

En el caso de determinados objetos mágicos, no puedes llevar más de uno del mismo tipo. Normalmente, no puedes llevar más de un par de zapatos, un par de guantes o guanteletes, un par de brazales, una armadura, un objeto que cubra la cabeza o una capa. Tu DM podría hacer excepciones.

Objetos emparejados

Los objetos que vienen en pares, como las botas, los brazales, guanteletes y guantes, solo proporcionan sus beneficios si se visten los dos miembros del mismo par. Por ejemplo, un personaje que lleve una *bota de zancada y brincos* en un pie y una *bota élfica* en el otro no obtendrá ningún beneficio de ninguna de ellas.

Fabricar equipo

Mediante las reglas que aparecen a continuación, los personajes pueden crear objetos no mágicos, *pergaminos de conjuro* y *pociones de curación*.

Fabricar objetos no mágicos

Para fabricar un objeto no mágico, necesitas herramientas, materias primas y tiempo, según se detalla a continuación. Si cumples los requisitos, podrás fabricar el objeto y usarlo o venderlo al precio normal.

Herramientas

El apartado "Herramientas" de este capítulo indica las herramientas que se necesitan para crear determinados objetos. Tu DM asignará las herramientas necesarias para los objetos que no se mencionan.

Debes utilizar la herramienta necesaria para crear un objeto y ser competente con esa herramienta. Además, cualquiera que te ayude debe ser competente con ella también.

Materias primas

Para crear un objeto se necesitan materias primas que valgan la mitad de su precio de compra (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, necesitas 750 po de materias primas para hacer una armadura de placas, que se vende por 1500 po. Tu DM determinará si las materias primas adecuadas están disponibles.

Tiempo

Para determinar cuántos días se necesitan para crear un objeto (dedicando 8 horas al día), divide su precio de compra en piezas de oro entre 10 (redondeando las fracciones hacia arriba como un día entero). Por ejemplo, necesitas 5 días para crear una ballesta pesada, que se vende por 50 po.

Si se tardan varios días en crear un objeto, no tienen por qué ser consecutivos.

Los personajes pueden aunar esfuerzos para reducir el tiempo de fabricación. Divide el tiempo necesario para crear un objeto entre el número de personajes que trabajan en él. Normalmente, solo puede ayudarte otro personaje, pero tu DM podría permitir más ayudantes.

Elaborar pociones de curación

Los personajes que tengan competencia con los útiles de herborista pueden crear *pociones de curación*. Para ello, deben usar los útiles e invertir 25 po de materias primas en el transcurso de 1 día (8 horas de trabajo).

Elaborar pergaminos de conjuro

Un lanzador de conjuros puede transcribir un conjuro en un pergamino y crear un *pergamino de conjuro* siguiendo las reglas que aparecen a continuación.

Tiempo y precio

Preparar un pergamino requiere cierto tiempo y dinero en función del nivel del conjuro, como se muestra en la tabla "Costes de pergaminos de conjuro". Por cada día de inscripción, debes trabajar 8 horas. Si un pergamino requiere varios días de trabajo, no tienen por qué ser consecutivos.

Requisitos para inscribir

Para elaborar un pergamino, debes ser competente en la habilidad Conocimiento arcano o con los suministros de calígrafo y tener el conjuro preparado cada día de trabajo. También debes tener a mano cualquier componente material que necesite el conjuro. Si el conjuro consume sus componentes materiales, se consumirán solo cuando hayas acabado el pergamino. El conjuro usará tu CD de salvación de conjuros y tu bonificador de ataque de conjuros.

Trucos

Si el conjuro inscrito es un truco, la versión del pergamino funciona como si el lanzador tuviera tu nivel.

Costes de pergaminos de conjuro

Nivel del conjuro	Tiempo	Coste
Truco	1 día	15 po
1	1 día	25 po
2	3 días	100 po
3	5 días	150 po
4	10 días	1000 po
5	25 días	1500 po
6	40 días	10 000 po
7	50 días	12 500 po
8	60 días	15 000 po
9	120 días	50 000 po

Jallarzi, Mordenkainen y Bigby, archimagos de Falcongrís, preparan su magia mientras abren un portal a otro plano.

CONJUROS

EN ESTE CAPÍTULO SE PROPORCIONAN REGLAS sobre el lanzamiento de conjuros junto con las descripciones de conjuros habituales en los mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Muchos rasgos de clase, objetos mágicos y monstruos emplean estos conjuros.

OBTENER CONJUROS

Para poder lanzar un conjuro, debes prepararlo en tu mente o tener acceso a él a través de un objeto mágico, como un *pergamino de conjuro*. Tus rasgos indican a qué conjuros tienes acceso (de tenerlo), si tienes ciertos conjuros preparados siempre y si puedes cambiar la lista de conjuros que tengas preparados.

PREPARAR CONJUROS

Si tienes que preparar una lista de conjuros de nivel 1 o superiores, tu rasgo de lanzamiento de conjuros indica cuándo puedes cambiar la lista y cuántos conjuros puedes cambiar, como se resume en la tabla "Preparación de conjuros según clase".

PREPARACIÓN DE CONJUROS SEGÚN CLASE

Clase	¿Cuándo cambia?	Cantidad de conjuros
Bardo	Al subir de nivel	Uno
Brujo	Al subir de nivel	Uno
Clérigo	Al finalizar un descanso largo	Cualquiera
Druida	Al finalizar un descanso largo	Cualquiera
Explorador	Al finalizar un descanso largo	Uno
Hechicero	Al subir de nivel	Uno
Mago	Al finalizar un descanso largo	Cualquiera
Paladín	Al finalizar un descanso largo	Uno

La mayoría de monstruos que lanzan conjuros no cambian su lista de conjuros preparados, pero cada DM puede modificarla libremente.

CONJUROS SIEMPRE PREPARADOS

Es posible que algunos rasgos te otorguen conjuros que siempre tienes preparados. Si también tienes una lista de conjuros preparados que puedes modificar, los conjuros que tengas preparados siempre no contarán para el total de esa lista.

LANZAR CONJUROS CON ARMADURA

Debes tener entrenamiento con la armadura que llevas para lanzar conjuros vistiéndola. De lo contrario, la armadura será un lastre excesivo para lanzar conjuros.

LANZAR CONJUROS

La descripción de cada conjuro tiene una serie de apartados con todos los detalles necesarios para lanzarlo. Las próximas secciones explican cada uno de esos apartados, que van después del nombre del conjuro.

NIVEL DEL CONJURO

Todos los conjuros tienen un nivel que va de 0 a 9 y que se indica en su descripción. Este nivel indica lo poderoso que es el conjuro. Además, existen los trucos, unos conjuros sencillos que se pueden lanzar casi de forma rutinaria y que son de nivel 0. Las reglas para cada clase capaz de lanzar conjuros indican cuándo obtienen acceso a conjuros de ciertos niveles los miembros de esa clase.

ESPACIOS DE CONJURO

El lanzamiento de conjuros es extenuante, así que un lanzador solo puede lanzar un número limitado de conjuros de nivel 1 o superior antes de tener que descansar. Los espacios de conjuro son la forma principal en la que se representa el potencial mágico de un lanzador de conjuros, y cada clase capaz de lanzar conjuros otorga a sus miembros un número limitado de espacios de ciertos niveles de conjuro. Por ejemplo, une mague de nivel 3 tiene cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de nivel 2.

Cuando lanzas un conjuro, gastas un espacio del mismo nivel del conjuro o superior y, de esta forma, "llenas" dicho espacio con el conjuro. Imagina que un espacio de conjuro es una especie de hueco de cierto tamaño: pequeño para un espacio de nivel 1 y más grande si el conjuro es de nivel superior. Un conjuro de nivel 1 cabe en un espacio de cualquier tamaño, pero uno de nivel 2 necesita un espacio de nivel 2 como mínimo. Por tanto, cuando une mague de nivel 3 lanza *proyectil mágico*, un conjuro de nivel 1, gasta uno de sus cuatro espacios de nivel 1, de modo que le quedan otros tres.

Los espacios de conjuro utilizados se recuperan tras finalizar un descanso largo.

LANZAR CONJUROS SIN ESPACIOS

Hay varias formas de lanzar un conjuro sin gastar un espacio de conjuro:

Trucos. Los trucos se lanzan sin emplear espacios de conjuro.

Rituales. Algunos conjuros están marcados como "ritual" en el apartado del tiempo de lanzamiento. Se puede lanzar dichos conjuros utilizando las reglas habituales o de forma ritual. Lanzar un conjuro de forma ritual requiere 10 minutos más del tiempo normal, pero no gasta ningún espacio de conjuro. Para lanzar un conjuro de forma ritual, el lanzador debe tenerlo preparado.

Capacidades especiales. Algunos personajes y monstruos tienen capacidades especiales que les permiten lanzar conjuros específicos sin ningún espacio de conjuro. Lanzar conjuros así suele tener otro tipo de limitaciones, como que solo se pueda lanzar un número de veces al día.

Objetos mágicos. Los *pergaminos de conjuro* y otros objetos mágicos contienen conjuros que se pueden lanzar sin ningún espacio de conjuro. La descripción de dichos objetos especifica cuántas veces se puede lanzar un conjuro desde él.

Usar espacios de conjuro de niveles superiores

Si un lanzador de conjuros utiliza un espacio de mayor nivel que el conjuro que lanza, dicho conjuro pasa a ser del nivel del espacio a efectos de ese lanzamiento. Por ejemplo, si une mague lanza *proyectil mágico* usando un espacio de nivel 2, ese *proyectil mágico* será de nivel 2. A todos los efectos, el conjuro se expande para llenar el hueco.

Algunos conjuros, como *proyectil mágico* y *curar heridas*, se vuelven más poderosos al lanzarlos a un nivel superior, como se explica en sus descripciones.

Escuela mágica

Cada conjuro pertenece a una escuela mágica, que se muestran en la tabla "Escuelas mágicas". Estas categorías ayudan a describir conjuros, pero no tienen ninguna regla asociada. No obstante, otras reglas hacen referencia a estas escuelas.

Escuelas mágicas

Escuela	Efectos típicos
Abjuración	Impide o deshace efectos dañinos.
Adivinación	Revela información.
Conjuración	Transporta criaturas u objetos.
Encantamiento	Influye en las mentes.
Evocación	Canaliza la energía para crear efectos a menudo destructivos.
Ilusionismo	Engaña a la mente o los sentidos.
Nigromancia	Manipula la vida y la muerte.
Transmutación	Transforma criaturas u objetos.

Listas de conjuros de clases

Si un conjuro forma parte de la lista de una clase, el nombre de la clase aparecerá entre paréntesis tras la escuela mágica. Algunos rasgos otorgan conjuros a la lista de un personaje incluso si no tiene la clase indicada entre paréntesis.

Tiempo de lanzamiento

La mayoría de los conjuros precisan de una acción de magia para lanzarlos, pero algunos requieren una acción adicional, una reacción, 1 minuto o más tiempo. En el apartado del tiempo de lanzamiento se indica qué será necesario.

Un conjuro por cada espacio de conjuro y turno

Durante un turno, solo puedes gastar un espacio de conjuro para lanzar un conjuro. Esto significa que no puedes, por ejemplo, lanzar un conjuro gastando un espacio como acción de magia y otro como acción adicional en el mismo turno.

Desencadenantes de reacciones y acciones adicionales

Si el tiempo de lanzamiento de un conjuro es una reacción, se lanza en respuesta a un suceso definido en el apartado del tiempo de lanzamiento del conjuro. Algunos conjuros que tienen un tiempo de lanzamiento de una acción adicional también se lanzan en respuesta a un suceso definido en el conjuro.

Tiempos de lanzamiento más largos

Ciertos conjuros (incluyendo los que se lanzan como rituales) requieren más tiempo para lanzarlos, ya sean varios minutos o incluso horas. Mientras lanzas un conjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más, deberás realizar la acción de magia en cada uno de tus turnos y mantener la concentración (consulta el glosario de reglas) mientras lo haces. Si pierdes la concentración, el conjuro fallará, pero no gastarás un espacio de conjuro. Para volver a lanzar el conjuro, deberás empezar de nuevo.

Alcance

El alcance de un conjuro indica a qué distancia de su lanzador se puede originar su efecto. La descripción del conjuro especifica qué parte del efecto está limitada por el alcance.

Normalmente, el alcance de un conjuro se presenta en una de estas formas:

Distancia. El alcance se expresa en metros.

Toque. El efecto del conjuro se origina en algo, según defina el conjuro, que el lanzador debe tocar dentro de su alcance.

Lanzador. El conjuro se lanza sobre el usuario o emana de él, según se indique en el conjuro.

Si un conjuro tiene efectos desplazables, no se verán restringidos por su alcance, salvo que la descripción indique lo contrario.

Componentes

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que debe cumplir su lanzador para poder lanzarlo. La descripción de cada conjuro indica si este precisa de componente verbal (V), somático (S) o material (M). Si el lanzador no dispone de alguno de los componentes del conjuro, no podrá lanzarlo.

Verbal (V)

Un componente verbal consiste en un canto esotérico que carece de sentido para quienes no practican la magia. Las palabras deben pronunciarse con voz normal. Aunque el mensaje en sí no es el origen del poder del conjuro,

Una maga aasimar usa un cristal como componente material para canalizar la magia de un *cono de frío*.

la combinación concreta de ciertos sonidos con una cadencia y un tono específicos pone en movimiento las hebras de la magia. Así, una criatura amordazada o en una zona de silencio mágico no podrá lanzar conjuros con componente verbal.

Somático (S)

Un componente somático es la ejecución de gestos enérgicos e intrincados. Un lanzador de conjuros deberá tener al menos una mano libre para hacer estos movimientos.

Material (M)

Un componente material es un objeto concreto que se emplea para lanzar un conjuro, como se indica entre paréntesis en el apartado de componentes. El conjuro no gasta estos materiales, a menos que su descripción indique algo distinto. El lanzador deberá tener una mano libre para poder acceder a ellos, aunque puede ser la misma que use para ejecutar los componentes somáticos, si los hay.

Si un conjuro no gasta los materiales y no se especifica un coste para ellos, el lanzador puede usar un saquito de componentes (consulta el capítulo 6) en vez de portar los materiales indicados en el conjuro, o sustituirlos por un canalizador mágico si posee un rasgo que le permita reemplazarlos. Para usar un saquito de componentes, debes tener una mano libre para introducirla en él; para usar un canalizador mágico, debes sostenerlo salvo que su descripción indique algo distinto (consulta las descripciones en el capítulo 6).

Crear componentes verbales

Si quieres pronunciar el componente verbal de un conjuro, puedes inventarte las palabras. Si lo haces, lo mejor es que sea algo sencillo de decir y que no signifique nada en la vida real. Como idea, puedes tomar el nombre del conjuro, quitarle algunas letras y reorganizar el resto para formar una o varias palabras. Por ejemplo, elimina las *oes* de *bola de fuego* y reorganiza el resto de letras para crear palabras como *befuelgad* o *fuel begad*.

Duración

La duración de un conjuro es el tiempo que este permanece activo después de lanzarlo. Normalmente, la duración de un conjuro se presenta en una de estas formas:

Concentración. Si la duración requiere concentración, sigue las reglas correspondientes (consulta el glosario de reglas).

Instantáneo. Una duración instantánea significa que la magia del conjuro tendrá efecto solo un instante y luego desaparecerá.

Periodo de tiempo. Una duración que indica un periodo de tiempo especifica cuánto dura el conjuro en asaltos, minutos, horas o similares. Por ejemplo, si en la duración se indica "1 minuto", significa que el conjuro termina una vez que ha transcurrido 1 minuto. Mientras un conjuro que tú hayas lanzado siga activo dentro de su periodo de tiempo, puedes ponerle fin (no requiere acción) si no tienes el estado de incapacitado.

Efectos

Los efectos de un conjuro se describen tras el apartado de la duración. Estos detalles indican con exactitud lo que hace el conjuro, que ignora las leyes físicas normales. Cualquier otro resultado más allá de sus efectos queda a discreción de cada DM. Sean cuales sean los efectos, suelen tener que ver con objetivos, tiradas de salvación, tiradas de ataque o las tres cosas a la vez, que se explican a continuación.

Objetivos

Lo más normal es que un conjuro obligue a su lanzador a elegir uno o más objetivos. La descripción de un conjuro indica si hace objetivo a criaturas, objetos u otra cosa.

Un camino despejado hasta el objetivo. Para poder elegir un objetivo para un conjuro, el lanzador deberá tener una ruta clara hasta él, por lo que no podrá estar tras cobertura completa.

Elegirte como objetivo. Si un conjuro tiene como objetivo a una criatura de tu elección, podrás designarte a ti como tal, siempre y cuando no se indique que la criatura debe ser hostil o, explícitamente, que tú no puedes ser el objetivo.

Áreas de efecto. Algunos conjuros, como *ola atronadora*, abarcan una zona denominada "área de efecto", que se define en el glosario de reglas. Dicha área determina los objetivos del conjuro. La descripción de un conjuro indica si tiene un área de efecto, que normalmente será una de las siguientes formas: cilindro, cono, cubo, emanación, esfera o línea.

Conciencia de ser objetivo. Salvo que un conjuro tenga un efecto perceptible, el objetivo no sabrá que se está lanzando un conjuro sobre él. Será obvio que efectos muy llamativos, como un relámpago, provienen de un conjuro, mientras que otros más sutiles, como un intento de leer pensamientos, pasarán desapercibidos, salvo que la descripción del conjuro especifique lo contrario.

Objetivos no válidos. Si lanzas un conjuro sobre alguien o algo que no pueda verse afectado por él, no le pasará nada. Sin embargo, si has usado un espacio de conjuro para lanzarlo, ese espacio se gastará igualmente.

Si un conjuro normalmente no tiene efecto sobre un objetivo que supere una tirada de salvación, un objetivo no válido parecerá haber superado su tirada de salvación, aunque no haya hecho una (no dará indicios de que no es un objetivo válido). De lo contrario, percibirás que el conjuro no le ha hecho nada al objetivo.

Tiradas de salvación

Muchos conjuros especifican que un objetivo hace una tirada de salvación para evitar parte de sus efectos o todos ellos. Cada conjuro indica la característica que el objetivo debe usar para la tirada y qué ocurre en caso de éxito o fallo. La forma de calcular la CD de los conjuros es la siguiente:

CD de salvación de conjuros = 8 + tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia

Tiradas de ataque

Algunos conjuros necesitan que el lanzador haga una tirada de ataque para determinar si aciertan al objetivo. La forma de calcular el modificador de ataque para tus conjuros es la siguiente:

Modificador de ataque de conjuros = tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia

Combinar efectos de conjuros

Los efectos de varios conjuros se suman si sus duraciones se solapan. Por contra, los efectos del mismo conjuro lanzado varias veces no se combinan. En vez de eso, se aplica el efecto más potente (como el bonificador más alto) de los lanzamientos mientras se solapen sus duraciones. Si los lanzamientos son igual de potentes y sus duraciones se solapan, se aplica el efecto más reciente. Por ejemplo, si dos clérigos lanzan *bendición* al mismo objetivo, ese objetivo obtendrá el beneficio del conjuro una sola vez y no recibirá dos dados adicionales. Sin embargo, si las duraciones de los conjuros se solapan, el efecto continúa hasta que termina la duración de la segunda *bendición*.

Identificar un conjuro activo

Si aún está activo, puedes intentar identificar un conjuro no instantáneo por sus efectos observables. Para ello, debes llevar a cabo una acción de estudiar y superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 15.

Descripciones de conjuros

Los conjuros se presentan en orden alfabético.

Abrir

Transmutación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. Puede ser una puerta, una caja, un cofre, unas esposas, un candado o cualquier otro objeto que posea alguna manera mágica o mundana de impedir el acceso.

Un objetivo que esté cerrado mediante una cerradura normal o que esté atascado o atrancado se abre, desatasca o desatranca. Si el objeto tiene varios cerrojos, solo se desbloquea uno de ellos.

Si el objetivo está cerrado mediante *cerradura arcana*, ese conjuro quedará anulado durante 10 minutos y, durante ese tiempo, el objeto se podrá abrir y cerrar.

Cuando lanzas el conjuro, se escucha un fuerte golpe surgir del objetivo, que es audible a una distancia de 90 m.

Acelerar

Transmutación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un viruta de raíz de regaliz)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, la velocidad del objetivo se duplica, gana un bonificador de +2 a su clase de armadura, tiene ventaja en tiradas de salvación de Destreza y consigue una segunda acción en cada uno de sus turnos. Solo puede utilizar esta acción para llevar a cabo una acción de atacar (solo un ataque), correr, destrabarse, esconderse o utilizar.

Cuando el conjuro termine, el objetivo tendrá el estado de incapacitado y una velocidad de 0 hasta el final de su siguiente turno, debido a una ola de somnolencia que lo afecta.

Adivinación

Adivinación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Este conjuro te pone en contacto con un dios o sus sirvientes. Puedes hacer una pregunta sobre un objetivo, un suceso o una actividad específicos que ocurrirán en los próximos 7 días. Tu DM te dará una respuesta verdadera, que puede ser una frase corta o una rima críptica. El conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia que pueda alterar la respuesta, como por ejemplo el lanzamiento de otros conjuros.

Si lanzas el conjuro más de una vez antes de finalizar un descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta.

Agarre electrizante

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una descarga eléctrica surge de tu mano hacia una criatura que intentas tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 1d8 de daño de relámpago y no podrá realizar ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Agrandar/reducir

Transmutación de nivel 2 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una pizca hierro en polvo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, aumenta o reduce el tamaño de una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance (consulta el efecto elegido a continuación). Si el objetivo es un objeto, no puede estar llevándolo ni vistiéndolo nadie. Si es una criatura no voluntaria, puede hacer una tirada de salvación de Constitución y, si la supera, el conjuro no tiene efecto.

Todo lo que vista y lleve una criatura objetivo cambiará de tamaño con ella y cualquier objeto que suelte volverá a su tamaño normal de inmediato. Un arma arrojadiza o un proyectil recuperará su tamaño normal justo después de acertar a un objetivo o fallar.

Agrandar. El tamaño del objetivo aumenta en una categoría; por ejemplo, de Mediano a Grande. El objetivo también tendrá ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Además, sus ataques con armas agrandadas o sin armas causan 1d4 de daño adicional al acertar.

Reducir. El tamaño del objetivo se reduce en una categoría; por ejemplo, de Mediano a Pequeño. El objetivo también tendrá desventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Los ataques que haga con armas reducidas o sin armas causan 1d4 menos de daño al acertar (esto no puede reducir el daño a menos de 1).

Alarma

Abjuración de nivel 1 (explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una campana e hilo de plata)
Duración: 8 horas

Preparas una alarma contra los intrusos. Elige una puerta, una ventana o una zona dentro del alcance que no sea mayor que un cubo de 6 m de lado. Hasta que el conjuro termine, una alarma te alertará siempre que una criatura toque la zona vigilada o entre en ella. Al lanzar el conjuro, puedes designar qué criaturas no activarán la alarma, que puede ser mental o sonora:

Alarma mental. La alarma te avisará con un sonido dentro de tu mente si estás a 1,5 km o menos de la zona vigilada. Si estás durmiendo, te despertará.

Alarma sonora. La alarma producirá el sonido de una campanilla durante 10 segundos, que será audible a 18 m o menos de la zona vigilada.

Aliado planar

Conjuración de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Suplicas la ayuda de una entidad de otro mundo, la cual debe resultarte conocida: un dios, un príncipe demonio u otro ser con poder cósmico. Esa entidad enviará a un celestial, un elemental o un infernal que le sea leal para ayudarte, criatura que aparecerá en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Si sabes el nombre de una criatura específica, puedes pronunciarlo cuando lances el conjuro para solicitar a esa criatura, aunque igualmente podría aparecer otra (a elección de tu DM).

Cuando la criatura aparece, no se siente forzada a comportarse de ningún modo concreto. Puedes pedirle que realice un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada podría ser muy sencilla ("ayúdanos a cruzar esta sima volando" o "échanos una mano en la batalla") o algo más complicado ("espía a nuestros enemigos" o "protégenos mientras exploramos la mazmorra"). Para negociar por los servicios de la criatura, debes poder comunicarte con ella.

El pago puede adoptar una gran variedad de formas. Un celestial podría solicitar una importante donación de oro u objetos mágicos a un templo aliado, mientras que un infernal podría exigir el sacrificio de un ser vivo o un regalo de un tesoro. Algunas criaturas podrían solicitar que lleves a cabo alguna misión a cambio de sus servicios.

Una tarea que pueda medirse en minutos requiere un pago equivalente a 100 po por minuto. Una tarea que se mida en horas requiere 1000 po por hora, y una tarea que se mida en días (hasta 10 días) requiere 10 000 po por día. Tu DM puede adaptar los pagos en función de las circunstancias en las que lances el conjuro. Si la tarea está en sintonía con los valores de la criatura, el pago podría reducirse a la mitad o incluso no ser necesario. Las tareas que no implican peligro suelen exigir solo la mitad del pago sugerido, mientras que las que son especialmente peligrosas podrían requerir una donación aún mayor. Raramente una criatura aceptará una tarea que parezca suicida.

Una vez que la criatura complete su tarea o cuando finalice el tiempo de servicio acordado, volverá a su plano natal tras informarte de ello si es posible. Si no eres capaz de llegar a un acuerdo sobre el precio del servicio de la criatura, esta regresará a su plano natal de inmediato.

Aliento de dragón

Transmutación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una guindilla)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Hasta que el conjuro termine, el objetivo puede usar una acción de magia para exhalar en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño del tipo elegido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Alterar el propio aspecto

Transmutación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Modificas tu forma física. Elige una de las siguientes opciones. Los efectos duran hasta que el conjuro termine; entretanto, puedes usar una acción de magia para sustituir la opción elegida por otra distinta.

Adaptación acuática. Te salen branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad.

Armas naturales. Te crecen cascos (contundente), colmillos (perforante), cuernos (perforante) o garras (cortante). Cuando hagas un ataque sin armas para causar daño con el nuevo apéndice, hará 1d6 de daño del tipo indicado entre paréntesis en vez del daño normal de tu ataque sin armas. Además, usarás tu modificador por aptitud mágica para las tiradas de ataque y de daño en vez de tu Fuerza.

Cambiar de aspecto. Alteras tu apariencia. Decide tu aspecto, especificando tu altura, peso, rasgos faciales, timbre de voz, longitud del pelo, tono de piel y cualquier otro rasgo distintivo. Puedes presentarte como un miembro de otra especie, aunque esto no modificará tu perfil de juego. No puedes adoptar el aspecto de una criatura de un tamaño distinto y conservarás tu forma básica: si eres una criatura bípeda, no podrás usar este conjuro para ser un cuadrúpedo, por ejemplo. Hasta que termine el conjuro, puedes usar una acción de magia para volver a cambiar tu aspecto.

Un clérigo humano lanza *alzar a los muertos* para devolver a un camarada caído a la vida.

Alterar los recuerdos

Encantamiento de nivel 5 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas modificar los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra ella, tendrá ventaja en la tirada. Si la falla, tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. Mientras esté hechizado de esta manera, el objetivo también tiene el estado de incapacitado y no es consciente de su entorno, aunque puede oírte. Si recibe cualquier daño o es el objetivo de otro conjuro, este conjuro termina y no se modifica ninguno de sus recuerdos.

Mientras dure este sortilegio, puedes afectar al recuerdo de un suceso que haya vivido el objetivo durante las últimas 24 horas y que no haya durado más de 10 minutos. Puedes eliminar permanentemente todo recuerdo del suceso, permitir que lo recuerde con claridad perfecta, cambiar cómo recuerda los detalles o crear un recuerdo de otro suceso.

Debes hablarle al objetivo para describir cómo se ven afectados sus recuerdos y este debe poder comprender tu idioma para que los recuerdos modificados se asienten. Su mente llenará cualquier hueco que falte en los detalles de tu descripción. Si el conjuro termina antes de que acabes de describir los recuerdos modificados, la memoria de la criatura no se verá afectada. De lo contrario, los recuerdos modificados ocuparán el lugar de los reales en cuanto el conjuro termine.

Un recuerdo modificado no tiene por qué afectar al comportamiento de una criatura, en especial si contradice sus inclinaciones naturales, su alineamiento o sus creencias. Un recuerdo modificado que no sea lógico, como cuánto disfrutó bañándose en ácido, se difuminará y la criatura lo considerará un mal sueño. Tu DM podría considerar que un recuerdo modificado es demasiado ilógico como para afectar a una criatura.

Un conjuro *levantar maldición* o *restablecimiento mayor* lanzado sobre el objetivo restaurará los recuerdos auténticos de la criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes alterar recuerdos del objetivo de un suceso que ocurrió hace 7 días (espacio de nivel 6), 30 días (espacio de nivel 7), 365 días (espacio de nivel 8) o en cualquier momento del pasado de la criatura (espacio de nivel 9).

Alzar a los muertos

Nigromancia de nivel 5 (bardo, clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 500 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Con un toque, revives a una criatura que no lleve más de 10 días muerta y que no fuera un muerto viviente cuando falleció.

La criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. El conjuro también neutraliza cualquier veneno que afectase a la criatura en el momento de su muerte.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales, pero no devuelve las partes del cuerpo que faltan. Si a la criatura le faltan partes del cuerpo u órganos fundamentales para que sobreviva (por ejemplo, la cabeza), el conjuro falla automáticamente.

Regresar de entre los muertos es una experiencia complicada. El objetivo tendrá un penalizador de -4 a las pruebas con d20. Cada vez que finalice un descanso largo, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Amistad

Truco de encantamiento (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 3 m
Componentes: S, M (un poco de maquillaje)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Emanas mágicamente un sentimiento de amistad hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. El objetivo la superará automáticamente si no es un humanoide, si estás luchando contra él o si le has lanzado este conjuro en las últimas 24 horas.

El conjuro termina antes de tiempo si el objetivo recibe daño o si haces una tirada de ataque, causas daño u obligas a cualquier criatura a hacer una tirada de salvación. Cuando el conjuro termine, el objetivo sabrá que lo hechizaste.

Animar a los muertos

Nigromancia de nivel 3 (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (una gota de sangre, un pedazo de carne y una pizca de polvo de hueso)
Duración: Instantáneo

Elige un montón de huesos o un cadáver de un humanoide Mediano o Pequeño dentro del alcance. El objetivo se convierte en una criatura muerta viviente: un **esqueleto** si eliges un montón de huesos o un **zombi** si eliges un cadáver (consulta los perfiles de las criaturas en el apéndice B).

En cada uno de tus turnos, puedes usar una acción adicional para dar órdenes mentalmente a cada criatura que hayas creado con el conjuro que esté a 18 m o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a cualesquiera de ellas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá en su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una cámara o un pasadizo. Si no das ninguna orden, la criatura hace la acción de esquivar y solo se mueve para evitar peligros. En cuanto se le dé una orden, la criatura la cumplirá hasta completar su tarea.

La criatura estará bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales dejará de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control sobre ella otras 24 horas, deberás volver a lanzarle este conjuro antes de que acabe el periodo actual de 24 horas. Este uso del conjuro refuerza tu control sobre hasta cuatro criaturas que hayas animado con él y no anima una nueva criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Animas o refuerzas el control sobre dos criaturas muertas vivientes adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3 que tenga el espacio. Cada una de las criaturas debe proceder de un cadáver o un montón de huesos distinto.

Animar objetos

Transmutación de nivel 5 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

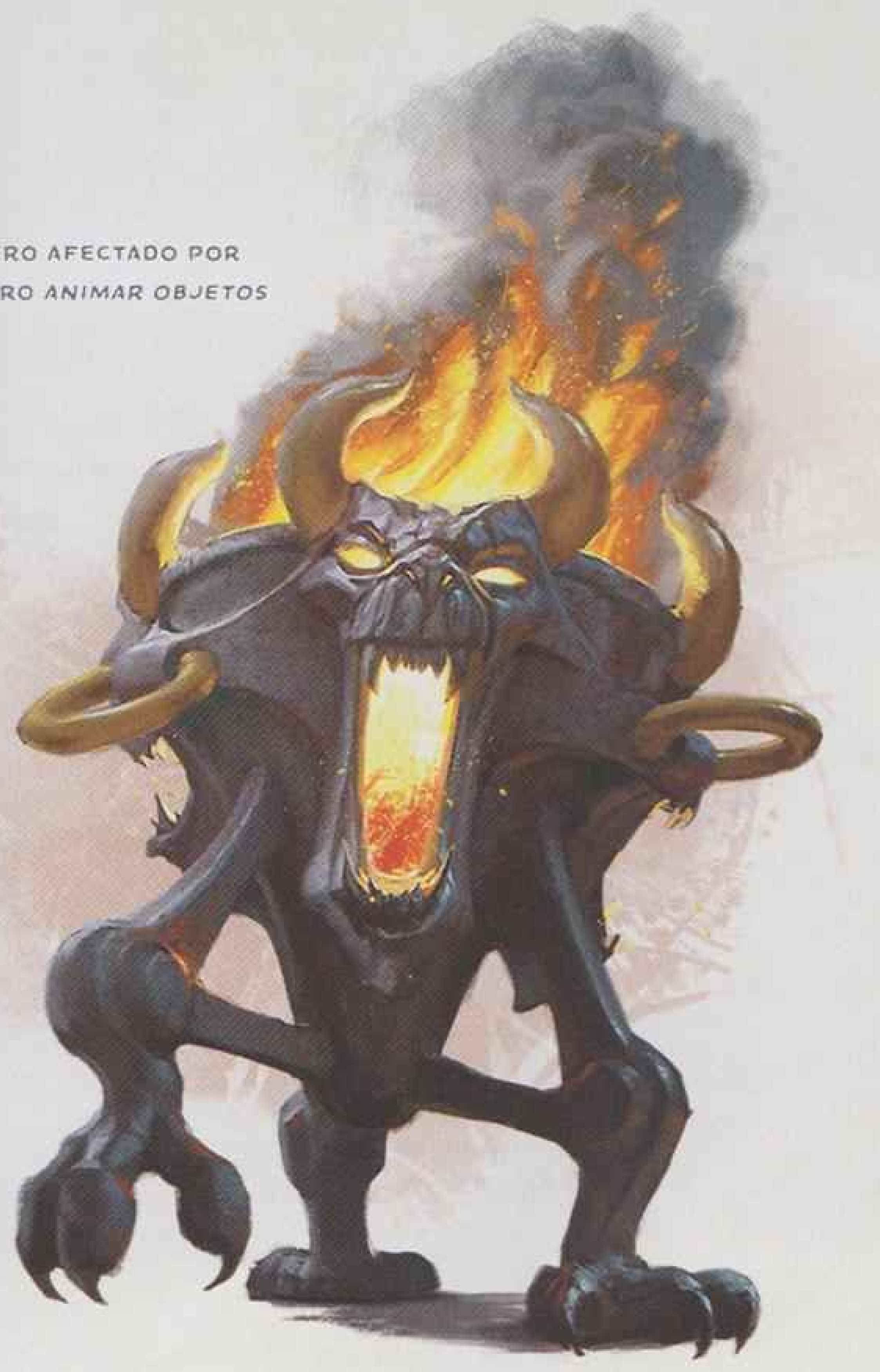
Tus órdenes hacen que los objetos cobren vida. Elige una cantidad de objetos no mágicos dentro del alcance que no vista ni lleve nadie, que no estén fijos en una superficie y que no sean Gargantuescos. La cantidad máxima de objetos es igual a tu modificador por aptitud mágica. A estos efectos, un objetivo Mediano o más pequeño cuenta como un objeto, un objetivo Grande cuenta como dos y un objetivo Enorme cuenta como tres.

Cada objetivo se animará, le crecerán patas, se convertirá en un autómata que emplea el perfil de un **objeto animado** y permanecerá bajo tu control hasta que el conjuro termine o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Cada criatura que crees con este conjuro se considera una aliada para tus aliados y para ti. En combate, comparte tu orden de iniciativa y su turno va justo después del tuyo.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional para dar órdenes mentalmente a cada criatura que hayas creado con el conjuro que esté a 150 m o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a cualesquiera de ellas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Si no das ninguna orden, la criatura hace la acción de esquivar y solo se mueve para evitar peligros. Cuando los puntos de golpe de la criatura se reduzcan a 0, recuperará su forma de objeto y cualquier daño sobrante se aplicará a esa forma.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño del golpe de la criatura aumenta en 1d4 (Mediana o más pequeña), 1d6 (Grande) o 1d12 (Enorme) por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

UN BRASERO AFECTADO POR EL CONJURO *ANIMAR OBJETOS*



Objeto animado

Autómata Enorme o más pequeño, sin alineamiento

CA: 15
PG: 10 (Mediano o más pequeño), 20 (Grande), 40 (Enorme)
Velocidad: 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	16	+3	+3	**Des**	10	+0	+0	**Con**	10	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sab**	3	−4	−4	**Car**	1	−5	−5

Inmunidades: psíquico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado
Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 6
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Acciones

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* daño de fuerza igual a 1d4 + 3 (Mediano o más pequeño), 2d6 + 3 + tu modificador por aptitud mágica (Grande) o 2d12 + 3 + tu modificador por aptitud mágica (Enorme).

Antipatía/simpatía

Encantamiento de nivel 8 (bardo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una mezcla de vinagre y miel)
Duración: 10 días

Mientras lanzas el conjuro, elige si crea antipatía o simpatía y haz objetivo a una criatura u objeto de tamaño Enorme o más pequeño. A continuación, selecciona un tipo de criatura, como dragones rojos, goblins o vampiros. Las criaturas del tipo elegido harán una tirada de salvación de Sabiduría cuando se acerquen a 36 m o menos del objetivo. La elección de antipatía o simpatía determina lo que le sucede a una criatura si falla la salvación:

Antipatía. La criatura tiene el estado de asustada y deberá utilizar su movimiento en sus turnos para alejarse lo máximo posible del objetivo por la ruta más segura.

Simpatía. La criatura tiene el estado de hechizada y deberá utilizar su movimiento en sus turnos para acercarse lo máximo posible al objetivo por la ruta más segura. Si la criatura se encuentra a 1,5 m o menos del objetivo, no podrá alejarse de él voluntariamente. Si el objetivo daña a la criatura hechizada, esta podrá hacer una tirada de salvación de Sabiduría para poner fin al efecto, como se describe a continuación.

Poner fin al efecto. Si la criatura asustada o hechizada termina su turno a más de 36 m del objetivo, deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, dejará de verse afectada por el objetivo. Las criaturas que superen la tirada de salvación contra este efecto serán inmunes a él durante 1 minuto y después podrán verse afectadas otra vez.

Apariencia

Ilusionismo de nivel 5 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Le das una apariencia ilusoria a cada criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Un objetivo no voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma y, si la supera, el conjuro no le afectará.

Puedes dar la misma apariencia o una distinta a cada objetivo, así como cambiar el aspecto de sus cuerpos y equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 30 cm más alta o más baja y de complexión más pesada o ligera. Un nuevo aspecto debe tener la misma configuración básica de miembros que el objetivo, aunque en el resto de aspectos, la ilusión queda a tu elección y permanecerá hasta que el conjuro termine.

Los cambios realizados por este conjuro pueden descubrirse mediante una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a la vestimenta de una criatura, los objetos atravesarán el sombrero.

UN CLÉRIGO GOLIAT LANZA *ARMA ESPIRITUAL* EN UN COMBATE CONTRA UNA MOLE SOMBRÍA.

Si una criatura emplea la acción de estudiar para examinar a un objetivo, podrá hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, sabrá que el objetivo está disfrazado.

Arma elemental

Transmutación de nivel 3 (druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un arma no mágica que toques se convierte en mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Mientras dure el conjuro, el arma tiene un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y causa 1d4 de daño adicional del tipo elegido cuando acierte.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Si usas un espacio de conjuro de niveles 5 o 6, el bonificador a las tiradas de ataque aumenta en +2 y el daño adicional aumenta a 2d4. Si usas un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el bonificador aumenta a +3 y el daño adicional aumenta a 3d4.

Arma espiritual

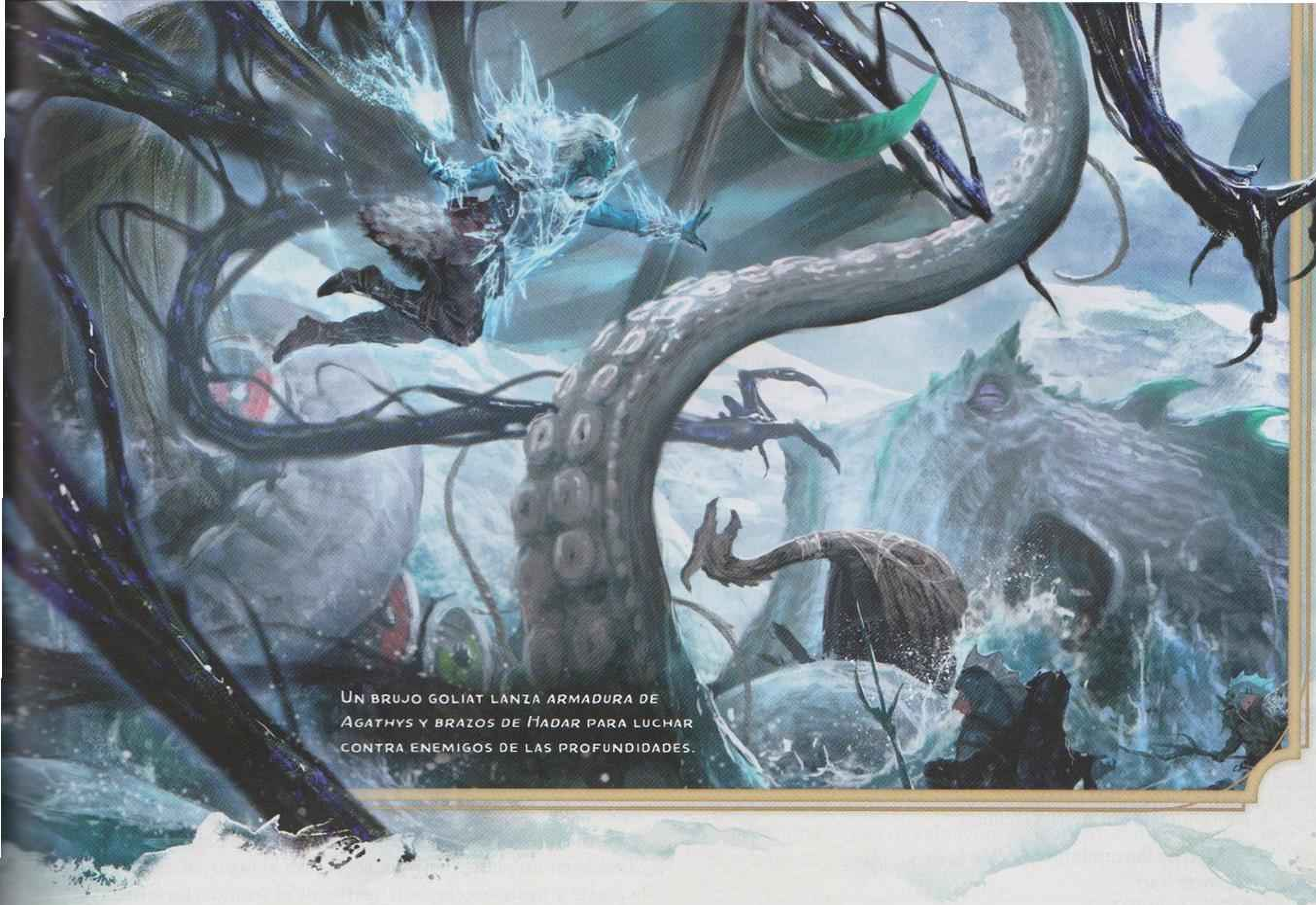
Evocación de nivel 2 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una fuerza espectral flotante con el aspecto de un arma de tu elección que permanece hasta que termine el conjuro. La fuerza aparece dentro del alcance en un espacio de tu elección y puedes hacer inmediatamente un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella. Si acierta, el objetivo recibe una cantidad de daño de fuerza igual a 1d8 más tu modificador por aptitud mágica.

Como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes mover la fuerza hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.



Un brujo goliat lanza *armadura de Agathys* y *brazos de Hadar* para luchar contra enemigos de las profundidades.

Arma mágica

Transmutación de nivel 2 (explorador, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El bonificador aumenta a +2 si utilizas un espacio de niveles 3 a 5. El bonificador aumenta a +3 si utilizas un espacio de nivel 6 o superior.

Armadura de Agathys

Abjuración de nivel 1 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un trozo de vidrio azul)
Duración: 1 hora

Una escarcha mágica protectora te rodea y ganas 5 puntos de golpe temporales. Si una criatura te acierta con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo antes de que el conjuro termine, dicha criatura sufre 5 de daño de frío. El conjuro termina antes de tiempo si no tienes puntos de golpe temporales.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Los puntos de golpe temporales y el daño de frío aumentan en 5 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Armadura de mago

Abjuración de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un trozo de piel curtida)
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.

Asesino fantasmal

Ilusionismo de nivel 4 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Accedes a las pesadillas de una criatura a la que puedas ver dentro del alcance y creas una ilusión de sus miedos más profundos que solo ella puede ver. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, sufrirá 4d10 de daño psíquico y tendrá desventaja en las pruebas de característica y en las tiradas de ataque hasta que termine el conjuro. Si la supera, sufrirá la mitad de ese daño y el conjuro terminará.

Además, hasta que termine el conjuro, el objetivo hará una tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si la falla, volverá a sufrir el daño psíquico. Si la supera, el conjuro terminará.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Aspectos animales

Transmutación de nivel 8 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 24 horas

Elige cualquier cantidad de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Todos los objetivos cambian de forma y adoptan la de una bestia Grande o más pequeña con un valor de desafío de 4 o menos. Puedes elegir una forma distinta para cada objetivo. En los siguientes turnos, puedes usar una acción de magia para transformar de nuevo a los objetivos.

El perfil de un objetivo se sustituye por el de la bestia elegida, pero conserva su tipo de criatura, sus puntos de golpe, sus dados de puntos de golpe, su alineamiento, su capacidad para comunicarse y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Las acciones del objetivo se ven limitadas por la anatomía de la forma de bestia y no puede lanzar conjuros. El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y no podrá usarlo mientras esté en dicha forma.

El objetivo obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la primera forma que adopte. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conserva alguno cuando el conjuro termine. La transformación dura hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo le ponga fin como acción adicional.

Atadura planar

Abjuración de nivel 5 (bardo, brujo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una joya que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: 24 horas

Intentas obligar a un celestial, un elemental, un feérico o un infernal a servirte. La criatura debe estar dentro del alcance durante todo el tiempo de lanzamiento del conjuro (por lo general, primero se invoca a la criatura en el centro de un conjuro *círculo mágico* invertido para atraparla mientras se lanza el conjuro). Al finalizar el lanzamiento, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma o se verá obligado a servirte hasta que termine el conjuro. Si la criatura se ha invocado o creado mediante otro conjuro, la duración de dicho conjuro se amplía hasta ser igual que la de este.

Una criatura obligada deberá seguir tus órdenes lo mejor que pueda. Puedes ordenarle que te acompañe en una aventura, que proteja un lugar o que entregue un mensaje. Si la criatura es hostil, hará lo posible para retorcer el significado de tus órdenes y así lograr sus propios objetivos. Si la criatura lleva a cabo tus órdenes en su totalidad antes de que termine el conjuro, viajará hasta ti para comunicártelo si estáis en el mismo plano de existencia. Si estás en un plano distinto, regresará al lugar en el que la ataste y permanecerá allí hasta que el conjuro termine.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La duración aumenta con un espacio de nivel 6 (10 días), 7 (30 días), 8 (180 días) y 9 (366 días).

Augurio

Adivinación de nivel 2 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (palitos, huesos, cartas u otros abalorios marcados de forma especial que valgan al menos 25 po)
Duración: Instantáneo

Obtienes un presagio de una entidad de otro mundo sobre los resultados de un curso de acción que planees llevar a cabo en los próximos 30 minutos. Tu DM elige el presagio de la siguiente tabla.

Presagios

Presagio	Para los resultados que sean...
Fortuna	Buenos
Desdicha	Malos
Fortuna y desdicha	Buenos y malos
Indiferencia	Ni buenos ni malos

El conjuro no tiene en cuenta las circunstancias que puedan alterar los resultados, como lanzar otros conjuros.

Si lanzas el conjuro más de una vez antes de finalizar un descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta.

Aura de pureza

Abjuración de nivel 4 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un aura surge de ti en una emanación de 9 m hasta que el conjuro termine. Mientras permanezcáis dentro, tus aliados y tú tenéis resistencia al daño de veneno y ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin a efectos que provoquen los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado o paralizado.

Aura de vida

Abjuración de nivel 4 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un aura surge de ti en una emanación de 9 m hasta que el conjuro termine. Mientras permanezcáis dentro, tus aliados y tú tenéis resistencia al daño necrótico y no se podrán reducir vuestros puntos de golpe máximos. Si un aliado con 0 puntos de golpe comienza su turno en el aura, recupera 1 punto de golpe.

Aura de vitalidad

Abjuración de nivel 3 (clérigo, druida, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un aura surge de ti en una emanación de 9 m hasta que el conjuro termine. Cuando creas el aura y al principio de cada uno de tus turnos mientras dure, puedes restaurar 2d6 puntos de golpe a una criatura en su interior.

Aura mágica de Nystul

Ilusionismo de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un pequeño cuadrado de seda)
Duración: 24 horas

Con un toque, aplicas una ilusión a una criatura voluntaria o un objeto que no lleve ni vista nadie. Las criaturas obtienen el efecto de enmascarar y los objetos, el efecto de aura falsa, ambos descritos a continuación. El efecto durará hasta que termine el conjuro. Si lanzas el conjuro a diario sobre el mismo objetivo durante 30 días, la ilusión permanece hasta que sea disipada.

Enmascarar (criaturas). Elige un tipo de criatura que no sea el auténtico del objetivo. Los conjuros y otros efectos mágicos tratan al objetivo como si fuese una criatura del tipo elegido.

Aura falsa (objetos). Cambias la forma en la que el objetivo se revela ante conjuros y efectos mágicos que detectan las auras mágicas, como el de *detectar magia*. Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, que un objeto mágico parezca no mágico o cambiar el aura de un objeto para que parezca pertenecer a una escuela mágica de tu elección.

Aura sagrada

Abjuración de nivel 8 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un relicario que valga al menos 1000 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, emites un aura en una emanación de 9 m. Mientras permanezcan dentro, las criaturas de tu elección tienen ventaja en todas las tiradas de salvación y otras criaturas tienen desventaja en las tiradas de ataque contra ellas. Además, cuando un infernal o un muerto viviente acierte a una criatura afectada con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, el atacante deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de cegado hasta el final de su siguiente turno.

Auxilio

Abjuración de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una tira de tela blanca)
Duración: 8 horas

Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Los puntos de golpe de cada objetivo aumentan en 5 adicionales por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Baile irresistible de Otto

Encantamiento de nivel 6 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el objetivo bailará de forma cómica hasta el final de su siguiente turno y utilizará todo su movimiento para bailar en el sitio.

Une mague elfe demuestra el potencial resolutivo del conjuro *bola de fuego*.

Si la falla, tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. Mientras esté hechizado, el objetivo bailará de forma cómica, empleará todo su movimiento para bailar en el sitio y tendrá desventaja en las tiradas de ataque y de salvación de Destreza, y otras criaturas tendrán ventaja en las tiradas de ataque contra él. En cada uno de sus turnos, el objetivo puede usar una acción para recuperar el control y repetir la tirada de salvación. Si la supera, el conjuro termina.

Barrera de cuchillas

Evocación de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de cuchillas giratorias hechas de energía mágica, que aparecerá dentro del alcance y durará hasta que termine el conjuro. Creas un muro recto de hasta 30 m de longitud, 6 m de altura y 1,5 m de grosor o un muro circular de hasta 18 m de diámetro, 6 m de altura y 1,5 m de grosor. El muro proporciona cobertura tres cuartos y su espacio es terreno difícil.

Cualquier criatura situada en el espacio del muro deberá hacer una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 6d10 de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera. Una criatura también deberá hacer la tirada si entra en el espacio del muro o termina su turno en él. Cada criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Bendición

Encantamiento de nivel 1 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado que valga al menos 5 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Boca mágica

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (polvo de jade que valga al menos 10 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Implantas un mensaje en un objeto dentro del alcance que se pronunciará en voz alta cuando se cumpla la condición de activación. Elige un objeto que puedas ver y que no lleve ni vista nadie. Luego, di el mensaje, que debe tener 25 palabras o menos, aunque puede transmitirse en un intervalo de hasta 10 minutos. Por último, determina la circunstancia que activará el conjuro para que transmita tu mensaje.

Cuando se produzca esa circunstancia, en el objeto aparecerá una boca mágica que recitará el mensaje con tu voz y al mismo volumen en el que lo dijiste tú. Si el objeto elegido tiene boca o algo que se le parezca (por ejemplo, la boca de una estatua), la boca mágica se formará allí, de modo que las palabras parecerán salir de ella. Cuando lanzas este conjuro, puedes hacer que el efecto termine después de que transmita el mensaje o que permanezca y repita dicho mensaje siempre que se produzca la condición de activación.

La condición puede ser tan genérica o detallada como quieras, aunque debe basarse en fenómenos visuales o audibles que se produzcan a 9 m o menos del objeto. Por ejemplo, podrías indicar que la boca hable cuando cualquier criatura se acerque a 9 m o menos del objeto o cuando una campana de plata suene a 9 m o menos de él.

Bola de fuego

Evocación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una pelota de guano de murciélago y azufre)
Duración: Instantáneo

Una ráfaga brillante surge de ti hacia un punto de tu elección dentro del alcance y luego estalla con un rugido sordo en una explosión ardiente. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto harán una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 8d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables dentro del área que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Bola de fuego de explosión retardada

Evocación de nivel 7 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una pelota de guano de murciélago y azufre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz amarilla surge de ti y se condensa en un punto elegido dentro del alcance en forma de una cuenta brillante hasta que termine el conjuro. Cuando el conjuro termina, la cuenta explota y todas las criaturas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto hacen una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán una cantidad de daño de fuego igual al daño total acumulado si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan.

El daño base del conjuro es 12d6 y aumenta en 1d6 siempre que termine tu turno si el conjuro aún no ha terminado.

Si una criatura toca la cuenta brillante antes de que el conjuro termine, esa criatura hará una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, el conjuro terminará y la cuenta explotará. Si la supera, podrá lanzar la cuenta a una distancia de 12 m o menos. Si la cuenta lanzada entra en el espacio de una criatura o choca con un objeto sólido, el conjuro termina y la cuenta explota.

Cuando estalle, todos los objetos inflamables dentro dentro de la explosión que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño base aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio.

Brazos de Hadar

Conjuración de nivel 1 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Invocas a Hadar y unas extremidades surgen de ti. Todas las criaturas en una emanación de 3 m que se origina en ti deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si la fallan, sufrirán 2d6 de daño necrótico y no podrán llevar a cabo reacciones hasta el principio de su siguiente turno. Si la superan, solamente recibirán la mitad de ese daño.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Buenas bayas

Conjuración de nivel 1 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una rama de muérdago)
Duración: 24 horas

En tu mano aparecen diez bayas, que están impregnadas de magia hasta que termine el conjuro. Una criatura puede usar una acción adicional para comerse una, lo que le permite recuperar 1 punto de golpe. Además, la baya proporciona alimento suficiente como para mantener a una criatura durante 1 día.

Las bayas que no se consuman desaparecen cuando el conjuro termine.

UNA BARDO GNOMA USA *BURLA DAÑINA* PARA LANZARLE INSULTOS MÁGICOS A UN KOBOLD.

Burla dañina

Truco de encantamiento (bardo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Profieres una sarta de improperios mezclados con encantamientos sutiles hacia una criatura que puedas ver u oír dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o recibirá 1d6 de daño psíquico y tendrá desventaja en la próxima tirada de ataque que realice antes de que acabe su siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Caída de pluma

Transmutación de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo cuando tú una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti caigáis
Alcance: 18 m
Componentes: V, M (una pluma pequeña o un poco de plumón)
Duración: 1 minuto

Elige hasta cinco criaturas dentro del alcance que estén cayendo. La velocidad de descenso de cada objetivo se reduce a 18 m por asalto hasta que el conjuro termine. Si una criatura aterriza antes de que el conjuro termine, no sufrirá daño de la caída y el conjuro terminará para esa criatura.

Caldero burbujeante de Tasha

Conjuración de nivel 6 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 1,5 m
Componentes: V, S, M (un cucharón bañado en oro que valga al menos 500 po)
Duración: 10 minutos

Conjuras un caldero con patas de garra y lleno de un líquido burbujeante, que aparecerá en un espacio sin ocupar en el suelo a 1,5 m de ti y permanecerá hasta que termine el conjuro. El caldero no se puede mover y desaparece cuando termine el conjuro junto con el líquido que contiene.

El líquido del caldero copia las propiedades de una poción común o infrecuente que elijas (por ejemplo, de una *poción de curación*). Como acción adicional, un aliado o tú podéis meter la mano en el caldero y extraer una poción de ese tipo. La poción viene en un vial que desaparece tras consumirla. El caldero puede producir una cantidad

de pociones de ese tipo igual a tu modificador por aptitud mágica (mínimo 1). Cuando se extrae la última poción del caldero, este desaparece y el conjuro termina.

Las pociones obtenidas del caldero que no se consuman desaparecerán cuando vuelvas a lanzar el conjuro.

Calentar metal

Transmutación de nivel 2 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro y una llama)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un objeto metálico fabricado que puedas ver dentro del alcance, como un arma de metal o una armadura metálica media o pesada. Haces que el objeto se ponga al rojo vivo. Cualquier criatura que esté en contacto físico con el objeto recibirá 2d8 de daño de fuego cuando lances el conjuro. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores para volver a causar este daño si el objeto está dentro del alcance.

Si una criatura sostiene o lleva puesto el objeto y recibe el daño de este, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o dejará caer el objeto si puede. Si no lo deja caer, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el principio de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

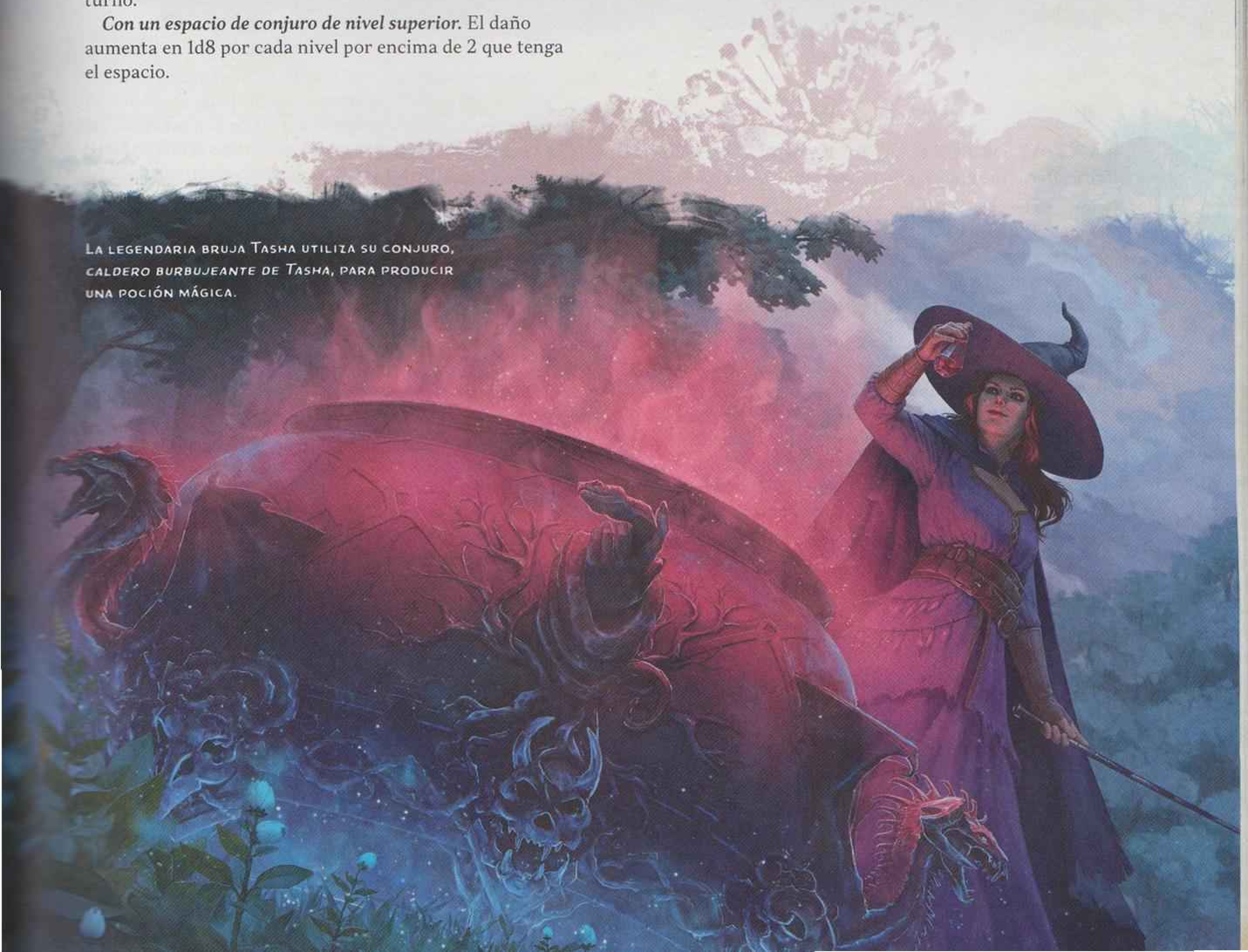
Calmar emociones

Encantamiento de nivel 2 (bardo, clérigo)

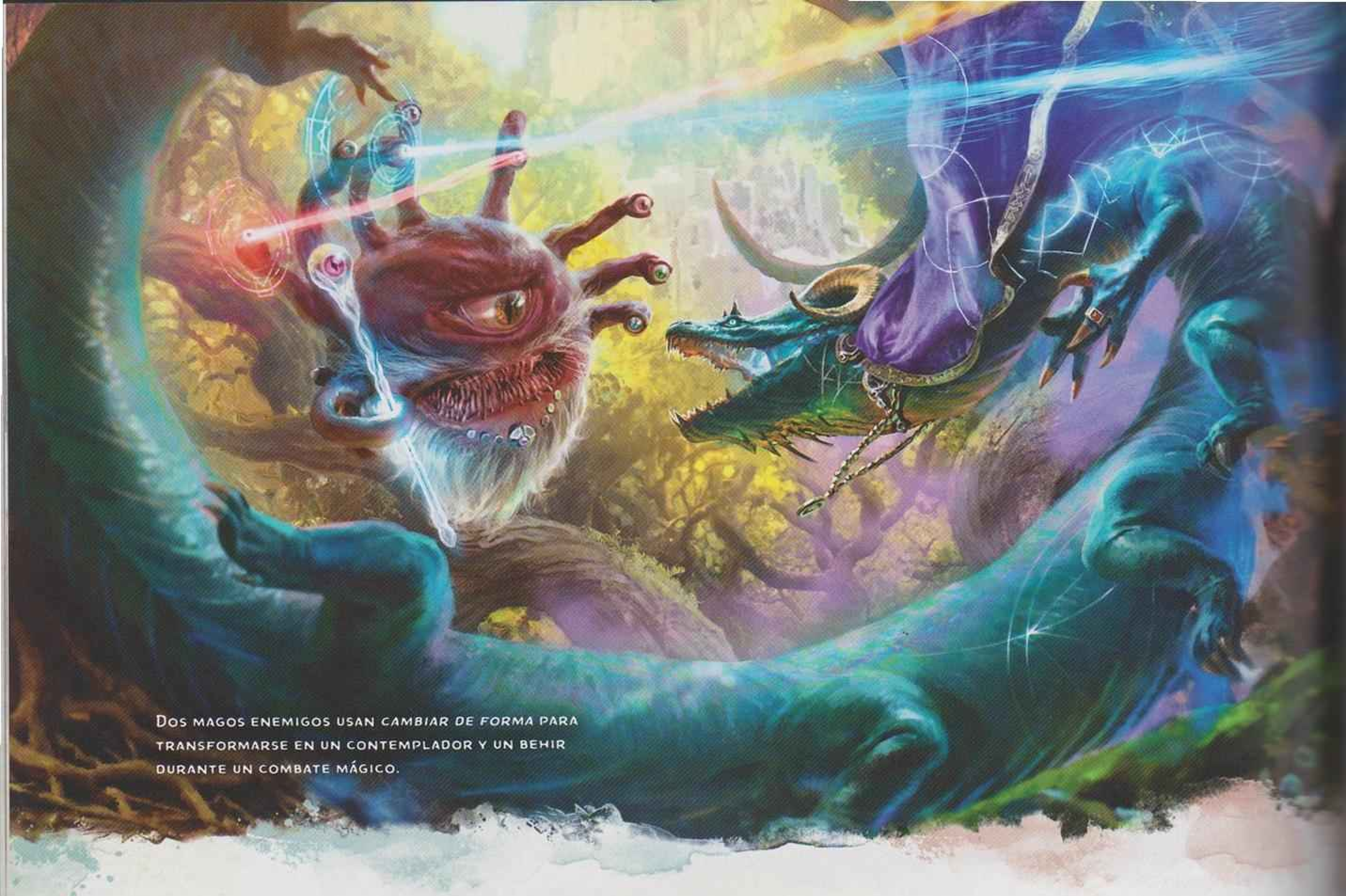
Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Cada humanoide en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Carisma o se verá afectado por uno de los siguientes efectos (elige uno por cada criatura):

- La criatura tiene inmunidad a los estados de asustada y hechizada hasta que el conjuro termine. Si la criatura ya estaba asustada o hechizada, se suprimen esos estados hasta que el conjuro termine.
- La criatura se vuelve indiferente hacia las criaturas de tu elección hacia las que sea hostil. Esta indiferencia termina si el objetivo recibe daño o si observa cómo alguno de sus aliados resulta dañado. Cuando el conjuro termine, la actitud de la criatura volverá a la normalidad.



La legendaria bruja Tasha utiliza su conjuro, *caldero burbujeante de Tasha*, para producir una poción mágica.



Dos magos enemigos usan *cambiar de forma* para transformarse en un contemplador y un behir durante un combate mágico.

Cambiar de forma

Transmutación de nivel 9 (druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una diadema de jade que valga al menos 1500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Asumes la forma de otra criatura hasta que termine el conjuro o hasta que uses una acción de magia para adoptar otra forma para la que cumplas los requisitos. La nueva forma debe ser la de una criatura con un valor de desafío igual o menor a tu nivel o valor de desafío. Tienes que haber visto alguna criatura de ese tipo y no puede ser un autómata ni un muerto viviente.

Cuando lanzas el conjuro, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la primera forma que adoptes. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conservas alguno cuando el conjuro termine.

Tu perfil se sustituye por el de la forma elegida, pero conservarás tu tipo de criatura, alineamiento, personalidad, puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, puntos de golpe, dados de puntos de golpe, competencias y capacidad para comunicarte. También conservas el rasgo Lanzamiento de conjuros si lo tienes.

Al cambiar de forma, eliges si tu equipo cae al suelo o cambia de tamaño y forma para adaptarse a tu nuevo aspecto mientras lo adoptes.

Caminar sobre el agua

Transmutación de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un trozo de corcho)
Duración: 1 hora

Este conjuro concede la capacidad de moverse por encima de cualquier superficie líquida, como agua, ácido, barro, nieve, arenas movedizas o lava, como si se tratara de un suelo sólido inofensivo (aunque las criaturas que crucen lava derretida pueden seguir sufriendo daño por el calor). Hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance obtienen esta capacidad hasta que termine el conjuro.

Los objetivos afectados deben emplear una acción adicional para pasar de la superficie del líquido al propio líquido y viceversa, pero si caen en él, pasarán a través de la superficie al líquido que hay debajo.

Campo antimagia

Abjuración de nivel 8 (clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (virutas de hierro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un aura de antimagia te envuelve en una emanación de 3 m. Dentro de ella nadie puede lanzar conjuros, emplear acciones de magia o crear otros efectos mágicos, y estos efectos no pueden hacer objetivo o afectar a nada de su interior. Las propiedades mágicas de los objetos mágicos no funcionan dentro del aura ni afectan a nada que esté en su interior.

Las áreas de efecto que crean los conjuros u otro tipo de magia no pueden penetrar en el aura y nadie puede teletransportarse ni usar el viaje interplanar para entrar o salir de ella. Los portales se cierran de forma temporal mientras estén dentro del aura.

Los conjuros activos se suprimen en la zona, salvo los que lancen un artefacto o deidad. Mientras un efecto está suprimido, no funciona, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para su duración.

Disipar magia no tiene efecto en el aura, y las auras que creadas por distintos conjuros *campo antimagia* no se anulan entre sí.

Caparazón antivida

Abjuración de nivel 5 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un aura se extiende alrededor de ti en una emanación de 3 m hasta que el conjuro termine. El aura impide que las criaturas que no sean autómatas o muertos vivientes penetren total o parcialmente en ella, pero sí que pueden lanzar conjuros o realizar ataques con armas a distancia o de gran alcance a través de la barrera.

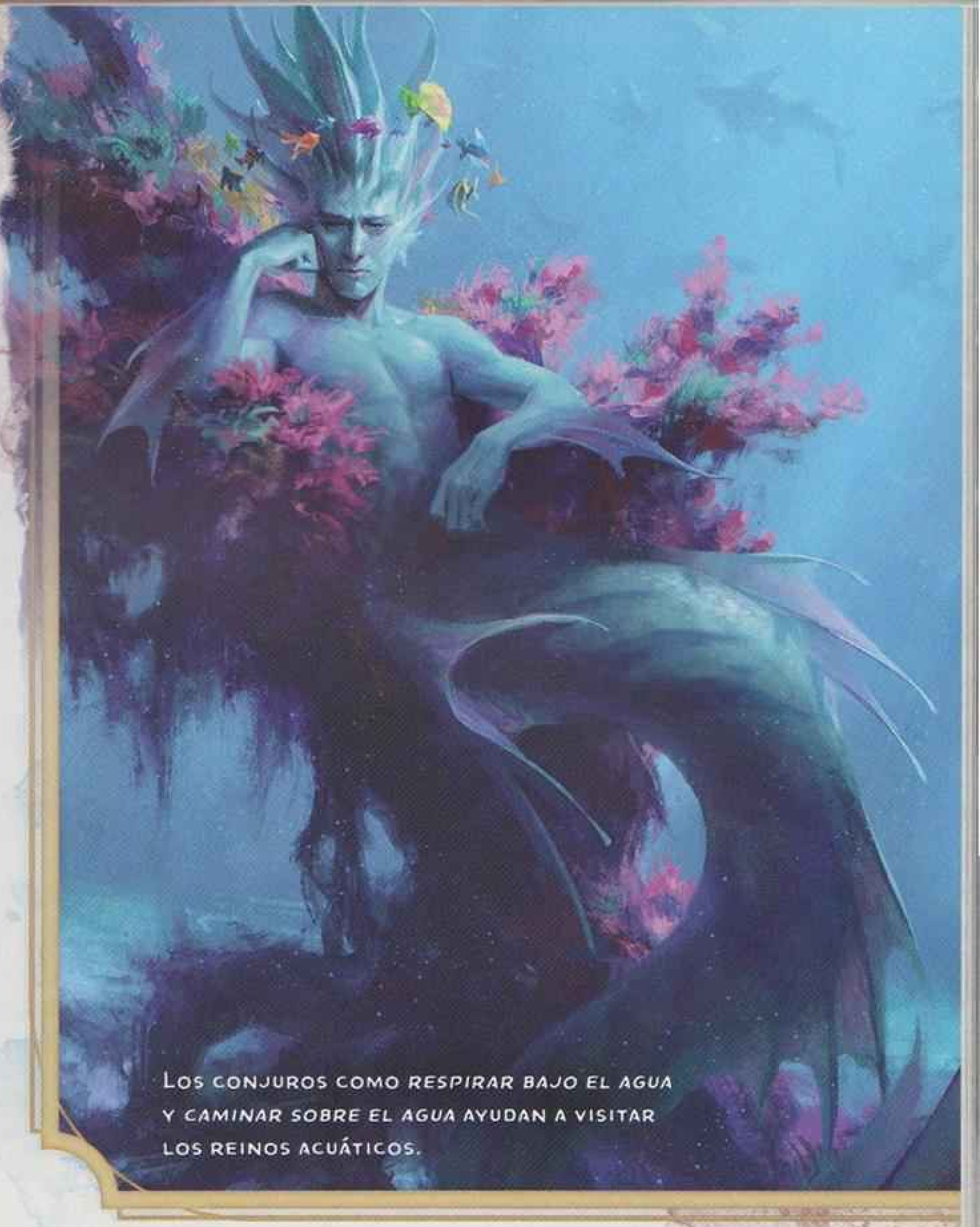
Si tu movimiento obliga a que una criatura afectada atraviese la barrera, el conjuro termina.

Carcaj veloz

Transmutación de nivel 5 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una aljaba que valga al menos 1 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Cuando lances el conjuro y como acción adicional hasta que termine, puedes realizar dos ataques con un arma que use flechas o virotes, como un arco largo o una ballesta ligera. El conjuro crea mágicamente la munición necesaria para cada ataque. Cada flecha o virote que cree el conjuro inflige daño como si fuera munición no mágica de su tipo y se desintegra inmediatamente después de acertar o fallar.



Los conjuros como *respirar bajo el agua* y *caminar sobre el agua* ayudan a visitar los reinos acuáticos.

Castigo abrasador

Evocación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Al golpear al objetivo, sufre 1d6 de daño de fuego adicional del ataque. Al principio de cada uno de sus turnos hasta que el conjuro termine, el objetivo sufrirá 1d6 de daño de fuego y luego hará una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, el conjuro seguirá activo. Si la supera, el conjuro terminará.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Todo el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

UNA PALADÍN ENANA POTENCIA SU ARMA CON *CASTIGO DIVINO* Y DESATA UNA IRA SAGRADA SOBRE VARIOS MEZZOLOTHS INFERNALES.

Castigo abrumador

Encantamiento de nivel 4 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

El objetivo recibirá 4d6 de daño psíquico adicional del ataque y deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Castigo atronador

Evocación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Tu golpe resuena con un trueno audible a 90 m de ti y el objetivo sufre 2d6 de daño de trueno adicional del ataque. Además, si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o la empujarás 3 m respecto a ti y tendrá el estado de derribada.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Castigo brillante

Transmutación de nivel 2 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El objetivo del golpe recibe 2d6 de daño radiante adicional del ataque. Hasta que el conjuro termine, el objetivo emitirá luz brillante en un radio de 1,5 m, las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja y no podrá beneficiarse del estado de invisible.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Castigo cegador

Evocación de nivel 3 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: 1 minuto

El objetivo del golpe sufrirá 3d8 de daño radiante adicional del ataque y tendrá el estado de cegado hasta que el conjuro termine. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo cegado hará una tirada de salvación de Constitución y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño adicional aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Castigo desterrador

Conjuración de nivel 5 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El objetivo de la tirada de ataque recibe 5d10 de daño de fuerza adicional del ataque. Si el ataque reduce los puntos de golpe del objetivo a 50 o menos, deberá superar una tirada de salvación de Carisma o se teletransportará a un semiplano inofensivo hasta que termine el conjuro. Mientras permanezca allí, tendrá el estado de incapacitado. Cuando el conjuro termine, el objetivo reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Castigo divino

Evocación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a un objetivo con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

El objetivo sufre 2d8 de daño radiante adicional del ataque. Este daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un infernal o un muerto viviente.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Castigo furioso

Nigromancia de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: 1 minuto

El objetivo sufrirá 1d6 de daño necrótico adicional del ataque y deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustado hasta que el conjuro termine. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo asustado repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Cautiverio

Abjuración de nivel 9 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una estatuilla del objetivo que valga al menos 5000 po)
Duración: Hasta que sea disipado

Creas una restricción mágica para apresar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro no le afectará y será inmune a él durante las próximas 24 horas. Si la falla, quedará aprisionado. Mientras esté aprisionado, el objetivo no necesitará respirar, comer ni beber y tampoco envejecerá. Los conjuros de adivinación no podrán localizar ni percibir al objetivo, que tampoco podrá teletransportarse.

Hasta que el conjuro termine, el objetivo también se verá afectado por uno de los siguientes efectos, a tu elección:

Contención mínima. El objetivo queda reducido a una altura de 2,5 cm y atrapado dentro de una gema u otro objeto similar, que es indestructible. La luz puede atravesar la piedra preciosa (permitiendo que el objetivo vea lo que hay fuera y las demás criaturas vean lo que hay dentro), pero nada más puede atravesarla de ninguna forma.

Encadenamiento. Unas cadenas firmemente ancladas al suelo retienen al objetivo. El objetivo tiene el estado de apresado y no hay ninguna forma de moverlo.

Entierro. El objetivo queda sepultado bajo tierra en un globo hueco de fuerza mágica con un tamaño justo como para contenerlo. Nada puede entrar ni salir del globo.

Presidio cercado. El objetivo está atrapado en un semiplano protegido contra la teletransportación y el viaje interplanar. El semiplano puede ser un laberinto, una jaula, una torre o una estructura similar.

Sueño. El objetivo tiene el estado de inconsciente y no se le puede despertar.

Poner fin al conjuro. Cuando lances el conjuro, especifica una condición que le ponga fin. Puede ser tan sencilla o complicada como quieras, aunque tu DM debe estar de acuerdo en que tenga una alta probabilidad de llegar a ocurrir en la próxima década. La condición debe ser una acción observable, como que alguien haga una ofrenda concreta en el templo de tu dios, salve a tu amor verdadero o derrote a un monstruo concreto.

Un conjuro *disipar magia* puede poner fin al conjuro solamente si se lanza con un espacio de conjuro de nivel 9 y hace objetivo a la prisión o al componente usado para crearla.

Cerradura arcana

Abjuración de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de oro que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Tocas una puerta, ventana, portón, recipiente o trampilla cerrados y se cierra mágicamente como con llave hasta que el conjuro termine. Esta cerradura no puede abrirse por medios no mágicos, pero tú y las criaturas que designes cuando lanzas el conjuro podéis abrir y cerrar el objeto a pesar de esta cerradura. También puedes elegir una contraseña que, dicha en voz alta a 1,5 m o menos del objeto, lo desbloquea durante 1 minuto.

Círculo de muerte

Nigromancia de nivel 6 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una perla negra pulverizada que valga al menos 500 po)
Duración: Instantáneo

Una energía negativa se propaga en un radio de 18 m desde un punto que elijas dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en la zona realizan una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 8d8 de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Círculo de poder

Abjuración de nivel 5 (clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un aura surge de ti en una emanación de 9 m hasta que el conjuro termine. Mientras permanezcáis dentro, tus aliados y tú tendréis ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Cuando una criatura afectada realice una tirada de salvación contra un conjuro o un efecto mágico que le permita hacer una tirada de salvación para recibir solo la mitad del daño, no sufrirá daño si la supera.

Círculo de teletransportación

Conjuración de nivel 5 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, M (tintas inusuales que valgan al menos 50 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: 1 asalto

Mientras lanzas el conjuro, trazas en el suelo un círculo de 1,5 m de radio en el cual inscribes sellos que vinculan tu ubicación con un círculo de teletransportación permanente de tu elección cuya secuencia de sellos conozcas y que esté en el mismo plano de existencia que tú. En el círculo dibujado aparecerá un portal brillante que permanecerá abierto hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en el portal aparecerá instantáneamente a 1,5 m o menos del círculo de destino o en el espacio sin ocupar más cercano si ese está ocupado.

Muchos grandes templos y casas gremiales, así como otros lugares importantes, cuentan con círculos de teletransportación permanentes. Cada uno incluye una secuencia de sellos única, una serie de runas dispuestas con un patrón concreto.

La primera vez que obtienes la capacidad de lanzar este conjuro, aprendes las secuencias de sellos de dos destinos en el Plano Material a elección de tu DM. Durante tus aventuras, es posible que aprendas más secuencias de sellos. Puedes memorizar una nueva secuencia de sellos si la estudias durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro a diario en el mismo lugar durante 365 días, puedes crear un círculo de teletransportación permanente.

Círculo mágico

Abjuración de nivel 3 (brujo, clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (sal y plata en polvo que valga al menos 100 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: 1 hora

Creas un cilindro de energía mágica de 3 m de radio y 6 m de altura centrado en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. En los puntos de intersección entre el cilindro y el suelo o cualquier otra superficie aparecerán unas runas brillantes.

Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestiales, elementales, feéricos, infernales o muertos vivientes. El círculo afecta a una criatura del tipo elegido de las siguientes formas:

- La criatura no puede entrar voluntariamente en el cilindro por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje interplanar para hacerlo, antes deberá superar una tirada de salvación de Carisma.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos que estén dentro del cilindro.
- Los objetivos dentro del cilindro no pueden ser poseídos por la criatura ni obtener los estados de asustados o hechizados a causa de ella.

Cada vez que lances este conjuro, puedes hacer que su magia funcione en sentido inverso para impedir que una criatura del tipo especificado salga del cilindro y proteger así a los objetivos que estén fuera de él.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La duración aumenta en 1 hora por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Clarividencia

Adivinación de nivel 3 (bardo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S, M (un canalizador que valga al menos 100 po; puede ser una trompetilla enjoyada o un ojo de cristal)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un sensor invisible dentro del alcance en un lugar que conozcas (que hayas visitado o visto antes) o en un lugar obvio, aunque no lo conozcas (por ejemplo, tras una puerta, al girar una esquina o en una arboleda). Este sensor intangible e invulnerable permanecerá allí hasta que el conjuro termine.

Cuando lances el conjuro, elige la vista o el oído. Podrás usar el sentido elegido como si estuvieras en el espacio del sensor. Como acción adicional, puedes cambiar entre la vista y el oído.

Cualquier criatura que pueda percibir el sensor (por ejemplo, que se esté beneficiando del conjuro *ver invisibilidad* o que tenga visión verdadera) verá un orbe luminoso del tamaño aproximado de tu puño.

Clavo mental

Adivinación de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Introduces una púa de energía psiónica en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría; sufrirá 3d8 de daño psíquico si la falla o la mitad del daño si la supera. Además, si falla la tirada, conocerás en todo momento la ubicación del objetivo hasta que el conjuro termine, pero solo mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Mientras tengas este conocimiento, la criatura no podrá ocultarse de ti y, si tiene el estado de invisible, no se beneficiará de dicho estado contra ti.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Clon

Nigromancia de nivel 8 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 1000 po, que se consume como parte del conjuro, y un recipiente sellable que valga al menos 2000 po y sea lo bastante grande como para alojar a la criatura que se clone)
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura o al menos un cubo de su carne de 2,5 cm. Dentro del recipiente empleado para lanzar el conjuro se crea un duplicado inerte de la criatura que alcanza la madurez en 120 días; tú decides si el clon terminado tiene la misma edad que la criatura o si es más joven. El clon permanecerá inerte y durará indefinidamente, siempre que su recipiente se mantenga intacto.

Si la criatura original muere después de que el clon haya madurado, su alma se transferirá al clon si el alma es libre y desea regresar. El clon es físicamente idéntico al original, al igual que su personalidad, sus recuerdos y sus capacidades, pero no posee nada de su equipo original. Los restos mortales de la criatura original, si existen, se volverán inertes y no podrán ser devueltos a la vida, ya que el alma de la criatura está en otra parte.

Cofre oculto de Leomund

Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un cofre de con unas dimensiones de 90 cm por 60 cm por 60 cm, construido de materiales raros que valgan al menos 5000 po, así como una réplica Diminuta hecha de los mismos materiales y que valga al menos 50 po)
Duración: Hasta que sea disipado

Ocultas un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que sirve como componente material del conjuro. El cofre puede contener hasta 0,34 m^3 de material inerte (90 cm por 60 cm por 60 cm).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción de magia y tocar la réplica para recuperar dicho cofre, que aparecerá en un espacio sin ocupar en el suelo a 1,5 m de ti. Puedes enviar el cofre de regreso al Plano Etéreo usando una acción de magia para tocar el cofre y la réplica.

Después de 60 días, hay una posibilidad acumulativa del 5 % al final de cada día de que el efecto del conjuro termine. El conjuro también termina si vuelves a lanzarlo o si se destruye la réplica Diminuta del cofre. Si el conjuro termina y el cofre grande está en el Plano Etéreo, permanecerá allí hasta que otra persona o tú lo encontréis.

Compulsión

Encantamiento de nivel 4 (bardo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de hechizadas hasta que el conjuro termine.

Mientras dure, puedes usar una acción adicional para designar una dirección horizontal respecto a ti. Cada criatura hechizada deberá usar todo el movimiento que pueda para avanzar en esa dirección por la ruta más segura durante su próximo turno. Tras moverse de este modo, un objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Comunión

Adivinación de nivel 5 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso)
Duración: 1 minuto

Te pones en contacto con una deidad o con un representante divino y le haces hasta tres preguntas que se puedan responder con sí o no. Tienes que realizar las preguntas antes de que el conjuro termine y recibirás una respuesta correcta a cada una de ellas.

Los seres divinos no tienen por qué ser omniscientes, por lo que si la deidad no tiene información sobre lo que le preguntas, puede responderte "ambiguo". En caso de que una respuesta de una sola palabra pudiera inducir a error o ser contraria a los intereses de la deidad, tu DM podría ofrecer en su lugar una frase corta.

Si lanzas el conjuro más de una vez antes de finalizar un descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % por cada lanzamiento después del primero de que no recibas ninguna respuesta.

Comunión con la naturaleza

Adivinación de nivel 5 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Comulgas con espíritus de la naturaleza y obtienes información sobre la zona circundante. En exteriores, el conjuro te proporciona información de la zona a 4,5 km a tu alrededor. En cavernas y otros entornos naturales subterráneos, el radio se ve limitado a 90 m. El conjuro no funciona en lugares en los que la naturaleza ha sido sustituida por construcciones, como castillos y asentamientos.

Elige tres de los siguientes hechos, que aprenderás según corresponda a la zona del conjuro:

- Ubicaciones de asentamientos.
- Ubicaciones de portales a otros planos de existencia.
- La ubicación de una criatura con un valor de desafío de 10 o más (a elección de tu DM) que sea celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente.
- El tipo de planta, mineral o bestia más frecuente (tú decides cuál).
- Ubicaciones de masas de agua.

Por ejemplo, podrías determinar el paradero de un monstruo poderoso en la zona y la ubicación de masas de agua y de cualquier pueblo cercano.

Confusión

Encantamiento de nivel 4 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (tres cáscaras de nuez)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o no podrán usar acciones adicionales ni reacciones y deberán tirar 1d10 al principio de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento ese turno. Para ello, consulta la tabla que se muestra a continuación.

1d10	Comportamiento del turno
1	El objetivo no usa ninguna acción y emplea todo su movimiento para desplazarse. Para determinar la dirección, tira 1d4: con un 1, se moverá al norte; con un 2, al este; con un 3, al sur; con un 4, al oeste.
2–6	El objetivo no se mueve ni realiza acciones.
7–8	El objetivo no se mueve y emplea la acción de atacar para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura aleatoria dentro de su alcance. Si no hay ninguna dentro de su alcance, el objetivo no hace ninguna acción.
9–10	El objetivo elige su comportamiento.

Al final de cada uno de sus turnos, un objetivo afectado repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El radio de la esfera aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Conjurar animales

Conjuración de nivel 3 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de la naturaleza que aparecen como una manada Grande de animales espectrales e intangibles en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. La manada permanecerá hasta que el conjuro termine y puedes elegir la forma animal de los espíritus, como lobos, serpientes o aves.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza mientras estés a 1,5 m o menos de la manada. Además, cuando te muevas en tu turno, también podrás mover a la manada hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Siempre que la manada se mueva a 3 m o menos de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en un espacio a 3 m o menos de la manada o termine su turno allí, puedes obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, recibirá 3d10 de daño cortante. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Conjurar celestial

Conjuración de nivel 7 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu de los Planos Superiores, que se manifiesta como un pilar de luz de 3 m de radio y 12 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Por cada criatura que puedas ver en el cilindro, elige qué tipo de luz brilla sobre ella:

Luz abrasadora. El objetivo hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 6d12 de daño radiante si la falla o la mitad del daño si la supera.
Luz sanadora. El objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 4d12 más tu modificador por aptitud mágica.

Hasta que el conjuro termine, una luz brillante llena el cilindro y, cuando te muevas en tu turno, también puedes mover el cilindro hasta 9 m.

Siempre que el cilindro entre en el espacio de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en el cilindro o termine su turno en él, puedes bañar a la criatura con una de las luces. Una criatura puede verse afectada por este conjuro solo una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño y la curación aumentan en 1d12 por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio.

Conjurar descarga de proyectiles

Conjuración de nivel 3 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un arma cuerpo a cuerpo o a distancia que valga al menos 1 pc)
Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro e invocas versiones espectrales parecidas (o munición para el tipo de arma correspondiente) que salen disparadas hacia adelante y luego desaparecen. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver en un cono de 18 m hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 5d8 de daño de fuerza si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Conjurar elemental

Conjuración de nivel 5 (druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas un espíritu Grande e intangible de los Planos Elementales, que aparece en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Elige el elemento del espíritu, que determina su tipo de daño: agua (frío), aire (relámpago), fuego (fuego) o tierra (trueno). El espíritu permanece hasta que el conjuro termine.

Siempre que una criatura que puedas ver entre en el espacio del espíritu o empiece su turno a 1,5 m o menos de él, puedes obligarla a hacer una tirada de salvación de Destreza si el espíritu no tiene ninguna criatura apresada. Si la falla, el objetivo sufrirá 8d8 de daño del tipo del espíritu y tendrá el estado de apresado hasta que el conjuro termine. Al principio de cada uno de sus turnos, el objetivo apresado repite la tirada de salvación. Si la falla, sufrirá 4d8 de daño del tipo del espíritu. Si la supera, dejará de estar apresado por él.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

El mago gélido Otiluke ataca a unos monstruos con *cono de frío*.

Conjurar elementales menores

Conjuración de nivel 4 (druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de los Planos Elementales que revolotean a tu alrededor en una emanación de 4,5 m mientras dure el conjuro. Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causará 2d8 de daño adicional cuando aciertes a una criatura dentro de la emanación. Ese daño será de ácido, frío, fuego o relámpago (a tu elección cuando ataques).

Además, el suelo incluido en la emanación se considerará terreno difícil para tus enemigos.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Conjurar feérico

Conjuración de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un espíritu Mediano de los Parajes Feéricos en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El espíritu dura hasta que termine el conjuro y toma la forma de una criatura feérica de tu elección. Cuando aparezca, puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a 1,5 m o menos de él. Si acierta, el objetivo sufrirá una cantidad de daño psíquico igual a 3d12 más tu modificador por aptitud mágica y tendrá el estado de asustado hasta el principio de tu siguiente turno, y tanto el espíritu como tú seréis el origen de su miedo.

Como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes teletransportar el espíritu a un espacio sin ocupar que puedas ver a 9 m o menos del espacio que ocupaba antes y hacer el ataque contra una criatura a 1,5 m o menos de él.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 2d12 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Conjurar lluvia de flechas
Conjuración de nivel 5 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un arma cuerpo a cuerpo o a distancia que valga al menos 1 pc)
Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y eliges un punto dentro del alcance. Cientos de duplicados espectrales del arma (o munición para el tipo de arma correspondiente) caen en una lluvia y luego desaparecen. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver dentro de un cilindro de 12 m de radio y 6 m de altura centrado en ese punto hacen una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 8d8 de daño de fuerza si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Conjurar seres del bosque
Conjuración de nivel 4 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras espíritus de la naturaleza que revolotean a tu alrededor en una emanación de 3 m hasta que el conjuro termine. Siempre que la emanación entre en el espacio de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en la emanación o termine su turno allí, puedes obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Sufrirá 5d8 de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Además, hasta que termine el conjuro, puedes llevar a cabo la acción de destrabarse como acción adicional.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Cono de frío
Evocación de nivel 5 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un cono pequeño de cristal o vidrio)
Duración: Instantáneo

Emites una ráfaga de aire helado. Todas las criaturas situadas en un cono de 18 m que se origina en ti hacen una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 8d8 de daño de frío si la fallan o la mitad de daño si la superan. Si una criatura muere a causa de este conjuro, se convertirá en una estatua congelada hasta que se descongele.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Conocer las leyendas
Adivinación de nivel 5 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 250 po, que se consume como parte del conjuro, y cuatro tiras de marfil que valgan al menos 50 po)
Duración: Instantáneo

Nombra o describe a una persona, un lugar o un objeto famosos. El conjuro traerá a tu mente un breve resumen de la información relevante sobre lo nombrado, que describe tu DM.

Esta información pueden ser detalles importantes, revelaciones simpáticas o incluso conocimiento secreto que no es de dominio público. Cuanta más información tengas ya sobre esa cosa, más precisa y detallada será la que consigas. La información será cierta, pero puede estar disimulada bajo un lenguaje metafórico o poético, a discreción de tu DM.

Si lo que has nombrado no es famoso, en su lugar escucharás una musiquilla triste tocada con un trombón y el conjuro fallará.

Consagrar
Abjuración de nivel 5 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 24 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incienso que valga al menos 1000 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Tocas un punto e impregnas una zona a su alrededor con poder sagrado o impío. El área puede tener un radio de hasta 18 m y el conjuro falla si el radio incluye cualquier zona que ya esté bajo el efecto de *consagrar*. La zona afectada tiene los siguientes efectos.

Protección sagrada. Elige cualquiera de los siguientes tipos de criatura: aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente. Las criaturas de los tipos elegidos no podrán entrar en la zona voluntariamente, y cualquier criatura poseída o con los estados de asustada o hechizada a causa de ellas dejarán de estarlo mientras permanezcan en la zona.

Efecto adicional. Vinculas un efecto adicional de la siguiente lista:

Coraje. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas no podrán obtener el estado de asustadas dentro de la zona.
Descanso plácido. Los cadáveres enterrados en la zona no se pueden convertir en muertos vivientes.
Don de lenguas. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas se pueden comunicar con cualquier otra criatura en la zona, aunque no compartan ningún idioma común.

Un dragón de oropel lanza *controlar el clima* para salvar un pueblo de una tormenta destructiva.

Intromisión extradimensional. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas no pueden entrar en la zona ni salir de ella usando el teletransporte o el viaje interplanar.

Luz del día. La zona se llena de luz brillante. La oscuridad mágica creada por conjuros de niveles menores que el de este conjuro no pueden extinguir la luz.

Oscuridad. La zona se llena de oscuridad. La luz normal y la luz mágica creada por conjuros de niveles menores que el de este conjuro no pueden iluminar la zona.

Resistencia. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección dentro de la zona.

Silencio. Ningún sonido puede salir de la zona ni penetrar en ella.

Terror. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas tienen el estado de asustadas dentro de la zona.

Vulnerabilidad. Las criaturas de cualesquiera tipos que elijas tienen vulnerabilidad a un tipo de daño de tu elección dentro de la zona.

Contactar con otro plano

Adivinación de nivel 5 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Contactas mentalmente con un semidiós, el espíritu de un erudito muerto hace tiempo o cualquier otra entidad ilustrada de otro plano. Contactar con esta inteligencia sobrenatural puede hacer añicos tu mente. Cuando lances este conjuro, haz una tirada de salvación de Inteligencia con CD 15. Si superas la tirada, puedes hacerle a la entidad hasta cinco preguntas, que debes realizar antes de que el conjuro termine. Tu DM responderá a cada pregunta con una sola palabra, como "sí", "no", "puede", "nunca", "irrelevante" o "ambiguo" (si la entidad no conoce la respuesta a la pregunta). Si una respuesta de una sola palabra pudiera inducir a error, tu DM podría ofrecer en su lugar una frase corta.

Si fallas la tirada, sufrirás 6d6 de daño psíquico y tendrás el estado de incapacitado hasta que finalices un descanso largo. Si te lanzan un conjuro *restablecimiento mayor*, el efecto acabará.

Contagio

Nigromancia de nivel 5 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 7 días

Tu toque causa un contagio mágico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirá 11d8 de daño necrótico y tendrá el estado de envenenado. Además, elige una característica cuando lances el conjuro. Mientras esté envenenado, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación que haga con la característica elegida.

El objetivo deberá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos hasta que la supere o la falle tres veces. Si supera tres de estas tiradas, el conjuro terminará para el objetivo, pero si falla tres tiradas, el conjuro le durará 7 días.

Cuando el objetivo envenenado reciba un efecto que fuera a poner fin al estado de envenenado, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o el estado de envenenado no terminará.

Contingencia

Abjuración de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti tallada y decorada con gemas que valga al menos 1500 po)
Duración: 10 días

Elige un conjuro de nivel 5 o inferior que puedas lanzar, que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción y que te permita elegirte como objetivo. Lanzas el conjuro (llamado "conjuro contingente") como parte del lanzamiento de *contingencia* y gastas los espacios de conjuro de ambos, pero el conjuro contingente no tiene efecto en ese momento, sino que se activa cuando se produce una condición determinada. Describes esa condición cuando lanzas los dos conjuros. Por ejemplo, si lanzas *contingencia* junto a *respirar bajo el agua*, podrías decir que *respirar bajo el agua* tenga efecto cuando te sumerjas en agua o en un líquido similar.

El conjuro contingente tiene efecto inmediatamente después de que se produzca la condición por primera vez, tanto si quieres como si no, y después termina el conjuro *contingencia*.

El conjuro contingente solo tiene efecto sobre ti, aunque normalmente pudieras elegir como objetivo a otros. Solo puedes tener un conjuro *contingencia* activo al mismo tiempo. Si vuelves a lanzarlo, terminará el efecto de cualquier otro conjuro *contingencia* que tengas. Asimismo, *contingencia* termina si dejas de tener contigo su componente material.

Contorno borroso

Ilusionismo de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo se vuelve borroso. Hasta que termine el conjuro, todas las criaturas tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si te percibe mediante visión ciega o visión verdadera.

Contrahechizo

Abjuración de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo cuando una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti lance un conjuro usando componentes verbales, somáticos o materiales
Alcance: 18 m
Componentes: S
Duración: Instantáneo

Intentas interrumpir a una criatura que esté lanzando un conjuro. La criatura hace una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, el conjuro se disipa sin causar efecto alguno y la acción, acción adicional o reacción empleada para lanzarlo se desperdiciará. Si ese conjuro se lanzó con un espacio de conjuro, dicho espacio no se gastará.

Controlar agua

Transmutación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una mezcla de agua y polvo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, controlas cualquier masa de agua que esté en un área de tu elección y con forma de cubo de hasta 30 m de lado, y usas uno de los siguientes efectos. Como acción de magia en tus siguientes turnos, puedes repetir el mismo efecto o elegir uno distinto.

Abrir las aguas. Haces que las aguas de la zona se separen y creen un canal, que se extiende a lo largo de toda el área del conjuro, con las aguas separadas formando un muro a ambos lados. El canal se mantendrá hasta que el conjuro termine o hasta que elijas un efecto distinto. Posteriormente, el agua irá llenando el canal lentamente durante el siguiente asalto hasta recuperar su nivel normal.

Inundación. Haces que el nivel del agua estancada de la zona aumente hasta 6 m. Si eliges una zona en una masa de agua grande, en vez de eso, creas una ola de 6 m de altura que se desplaza de un lado de esa zona a la otra y luego rompe. Cualquier vehículo Enorme o más pequeño que esté en el recorrido de la ola será transportado hasta el otro lado y también tendrá un 25 % de probabilidades de volcar.

El nivel del agua permanecerá elevado hasta que el conjuro termine o hasta que elijas un efecto distinto. Si este efecto ha producido una ola, esta se repetirá al principio de tu siguiente turno mientras dure el efecto de la inundación.

Redirigir caudal. Haces que un caudal de agua en la zona se mueva en la dirección que elijas, incluso si tiene que fluir por encima de obstáculos, subir muros o tomar otros rumbos extraños. El agua de la zona se moverá según tus instrucciones, pero una vez salga del área del conjuro, volverá a fluir de forma normal en función del terreno. El agua seguirá moviéndose en la dirección que hayas elegido hasta que el conjuro termine o hasta que elijas un efecto distinto.

Remolino. Provocas que se forme un remolino en el centro del área, que debe ser un cuadrado de al menos 15 m de lado y 7,5 m de profundidad. El remolino permanece hasta que elijas un efecto distinto o termine el conjuro. El remolino tiene 1,5 m de ancho en su base y hasta 15 m en la parte superior, con una altura de 7,5 m. Cualquier criatura que esté en el agua a 7,5 m o menos del remolino será atraída 3 m hacia él. Cuando una criatura entre en el remolino por primera vez en un turno o termine su turno allí, hará una tirada de salvación de Fuerza. Si la falla, la criatura recibirá 2d8 de daño contundente. Si la supera, recibirá la mitad de daño. Una criatura solo puede alejarse nadando del remolino si usa primero una acción para apartarse y supera una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros.

Controlar el clima

Transmutación de nivel 8 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (incienso para quemar)
Duración: Concentración, hasta 8 horas

Hasta que termine el conjuro, asumes el control del clima a 7,5 km o menos de ti. Debes estar al aire libre para lanzar este conjuro y terminará antes de tiempo si entras en una zona cubierta.

Cuando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climatológicas actuales, que determinará tu DM. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. Se tardan 1d4 × 10 minutos en que las nuevas condiciones surtan efecto. En cuanto lo hagan, puedes volver a cambiarlas. Cuando el conjuro termine, el clima volverá poco a poco a su estado normal.

Cuando cambies las condiciones meteorológicas, busca un estado en las tablas siguientes y modifica su nivel en uno, arriba o abajo. Si cambias el viento, también puedes alterar su dirección.

Precipitaciones

Nivel	Estado
1	Despejado
2	Nubes escasas
3	Cielo cubierto o niebla de superficie
4	Lluvia, granizo o nieve
5	Lluvia torrencial, tormenta de granizo o ventisca

Corcel fantasma

Temperatura

Nivel	Estado
1	Ola de calor
2	Caliente
3	Templado
4	Fresco
5	Frío
6	Frío extremo

Viento

Nivel	Estado
1	Calmo
2	Viento moderado
3	Viento fuerte
4	Galerna
5	Tempestad

Corcel fantasma

Ilusionismo de nivel 3 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Una criatura equina cuasi real de tamaño Grande aparece en un espacio sin ocupar de tu elección dentro del alcance. Tú decides su aspecto y estará equipada con una silla, bocado y bridas. Cualquier equipo creado por el conjuro se desvanecerá en una bocanada de humo si se lleva a más de 3 m de la montura.

Hasta que termine el conjuro, tú o una criatura de tu elección podéis montar el corcel. El corcel utiliza el perfil del **caballo de monta** (consulta el apéndice B), excepto que tiene una velocidad de 30 m y puede desplazarse a 20 km/h. Cuando el conjuro termina, el corcel se desvanece gradualmente, lo que da al jinete 1 minuto para desmontar. El conjuro termina antes si el corcel recibe daño.

Cordón de flechas

Transmutación de nivel 2 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una trenza ornamental)
Duración: 8 horas

Tocas hasta cuatro flechas o virotes no mágicos y los clavas en el suelo dentro de tu espacio. Hasta que el conjuro termine, la munición no podrá extraerse por la fuerza, y siempre que una criatura que no seas tú entre en un espacio a 9 m o menos de la munición por primera vez en un turno o termine su turno allí, uno de los proyectiles saldrá volando para atacarla. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 2d4 de daño perforante. A continuación, el proyectil se destruye. El conjuro termina cuando no quede munición clavada en el suelo.

Cuando lanzas este conjuro, puedes designar criaturas de tu elección para que el conjuro las ignore.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La cantidad de munición que puedes hechizar aumenta en 2 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Corona de la locura

Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. Si no es humanoide, la criatura tiene éxito automáticamente.

Una corona espectral aparece sobre la cabeza del objetivo hechizado, que debe usar su acción antes de moverse cada turno para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que elijas mentalmente y que no sea él mismo. El objetivo puede actuar con normalidad en su turno si no eliges ninguna criatura o no tiene ninguna a su alcance. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

En tus siguientes turnos, debes realizar la acción de magia para mantener el control sobre el objetivo o el conjuro terminará.

Creación

Ilusionismo de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un pincel)
Duración: Especial

Tomas hebras de sombra del Páramo Sombrío para crear un objeto dentro del alcance. Puede ser un objeto de materia vegetal (tela, cuerda, madera o algo similar) o mineral (piedra, cristal, metal o algo similar). El objeto no puede ser mayor que un cubo de 1,5 m de lado y debe tener una forma y un material que hayas visto.

La duración del conjuro depende del material del objeto, como se muestra en la tabla "Materiales". Si el objeto está compuesto de varios materiales, su duración será la menor. Si se usa cualquier objeto creado con este conjuro como componente material de otro conjuro, este último fallará.

Materiales

Material	Duración
Materia vegetal	24 horas
Piedra o cristal	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantina o mithral	1 minuto

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El tamaño del cubo aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Crear comida y agua

Conjuración de nivel 3 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Creas 22,5 kg de comida y 120 l de agua potable en el suelo o en recipientes dentro del alcance, ideales para evitar los peligros de la desnutrición y la deshidratación. La comida es sosa pero nutritiva y tiene el aspecto de una comida de tu elección, mientras que el agua está limpia. La comida se estropea si no se consume en 24 horas.

Crear llama
Truco de conjuración (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

En tu mano aparece una llama titilante, que permanece hasta que termine el conjuro. En tu mano, la llama no genera calor, no puede quemar nada y emite una luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. El conjuro termina si lo vuelves a lanzar.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción de magia para arrojar la llama a una criatura u objeto a 18 m o menos de ti. Haz un ataque de conjuro a distancia. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño de fuego.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Crear muerto viviente
Nigromancia de nivel 6 (brujo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (un ónice negro que valga al menos 150 po por cada cadáver)
Duración: Instantáneo

Solo puedes lanzar este conjuro por la noche. Elige hasta tres cadáveres de humanoides de tamaño Mediano o Pequeño dentro del alcance. Cada uno se convierte en un **gul** bajo tu control (consulta su perfil en el *Manual de monstruos*).

Como acción adicional en cada uno de tus turnos, puedes dar órdenes mentalmente a cada criatura que hayas animado con el conjuro que esté a 36 m o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a cualesquiera de ellas a la vez transmitiéndole la misma orden a cada una). Tú decides qué acción llevará a cabo la criatura y adónde se moverá en su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger un lugar en concreto. Si no das ninguna orden, la criatura hace la acción de esquivar y solo se mueve para evitar peligros. En cuanto se le dé una orden, la criatura la cumplirá hasta completar su tarea.

La criatura estará bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales dejará de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control sobre ella otras 24 horas, deberás volver a lanzarle este conjuro antes de que acabe el periodo actual de 24 horas. Este uso del conjuro refuerza tu control sobre hasta tres criaturas que hayas animado con él y no anima nuevas criaturas.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Si usas un espacio de conjuro de nivel 7, puedes animar o reforzar el control sobre cuatro **gules**. Si usas un espacio de conjuro de nivel 8, puedes animar o reforzar el control sobre cinco **gules** o dos **ghasts** o **tumularios**. Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, puedes animar o reforzar el control sobre seis **gules**, tres **ghasts** o **tumularios** o dos **momias**. Consulta sus perfiles en el *Manual de monstruos*.

Crear o destruir agua
Transmutación de nivel 1 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una mezcla de agua y arena)
Duración: Instantáneo

Produces uno de estos efectos:

Crear agua. Creas hasta 40 l de agua limpia dentro del alcance en un recipiente abierto. Como alternativa, el agua cae en forma de lluvia en un cubo de 9 m de lado dentro del alcance y apaga las llamas abiertas de la zona.

Destruir agua. Destruyes hasta 40 l de agua dentro del alcance en un recipiente abierto. Como alternativa, puedes destruir niebla en un cubo de 9 m de lado dentro del alcance.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Creas o destruyes 40 l más de agua o el tamaño del cubo aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Crecimiento espinoso
Transmutación de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (siete espinas)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Del suelo en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance brotan espinas y pinchos. La zona se vuelve terreno difícil hasta que termine el conjuro. Cuando una criatura entra en la zona o se desplaza por ella, recibe 2d4 de daño perforante por cada 1,5 m que avanza.

La transformación del suelo se camufla, de forma que parece natural. Cualquier criatura que no pueda ver la zona cuando se lanza el conjuro deberá emplear una acción de buscar y superar una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) contra tu CD de salvación de conjuros para reconocer que el terreno es peligroso antes de adentrarse en él.

Crecimiento vegetal
Transmutación de nivel 3 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción (sobrecrecimiento) u 8 horas (fertilización)
Alcance: 45 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Este conjuro infunde vitalidad en las plantas. El tiempo de lanzamiento que uses determina si el conjuro tiene un efecto de sobrecrecimiento o de enriquecimiento, descritos a continuación.

Sobrecrecimiento. Elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas en una esfera de 30 m de radio centrada en ese punto se volverán gruesas y frondosas. Una criatura que atraviese esa área deberá gastar 4 m de movimiento por cada metro que se mueva. Puedes excluir una o más zonas de cualquier tamaño dentro del área del conjuro para que no se vean afectadas.

Fertilización. Todas las plantas en un radio de 750 m centrado en un punto dentro del alcance estarán fertilizadas durante 365 días y producirán el doble de comida al recolectarlas. Solo podrán beneficiarse de un *crecimiento vegetal* cada año.

Cuchillo de hielo

Conjuración de nivel 1 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: S, M (una gota de agua o un trozo de hielo)
Duración: Instantáneo

Creas una esquirla de hielo y se la lanzas a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explotará. El objetivo y todas las criaturas a 1,5 m menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 2d6 de daño de frío.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño de frío aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Curar

Abjuración de nivel 6 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una energía positiva la recorre y hace que recupere 70 puntos de golpe. El conjuro también elimina los estados de cegado, ensordecido y envenenado del objetivo.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La curación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Curar en masa

Abjuración de nivel 9 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

De ti brota una oleada de energía curativa que envuelve a las criaturas que te rodean. Haces recuperar hasta 700 puntos de golpe, repartidos como tú escojas entre cualquier cantidad de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas sanadas con este conjuro también se libran de los estados de cegadas, ensordecidas y envenenadas.

Cuchillo de hielo

Curar heridas

Abjuración de nivel 1 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Curar heridas en masa

Abjuración de nivel 5 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una ola de energía curativa brota de un punto que puedas ver dentro del alcance. Elige a hasta seis criaturas en una esfera de 9 m de radio centrada en ese punto. Cada objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 5d8 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Dañar
Nigromancia de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Desatas una magia virulenta sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, sufre 14d6 de daño necrótico y sus puntos de golpe máximos se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Si la supera, recibirá solo la mitad de daño. Este conjuro no puede reducir los puntos de golpe máximos del objetivo a menos de 1.

De la carne a la piedra
Transmutación de nivel 6 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una pluma de cocatriz)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir en piedra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de apresado hasta que el conjuro termine. Si la supera, su velocidad será 0 hasta el principio de tu siguiente turno. Los autómatas superan automáticamente la tirada de salvación.

Un objetivo apresado realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el conjuro termina. Si la falla tres veces, se convierte en piedra y sufre el estado de petrificada hasta que termine el conjuro. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un mismo tipo.

Si mantienes la concentración en este conjuro durante toda su duración posible, el objetivo tendrá el estado de petrificado hasta que un conjuro *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar le ponga fin.

Dedo de la muerte
Nigromancia de nivel 7 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Desatas una energía negativa hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 7d8 + 30 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Si un humanoide muere a causa de este conjuro, se alzará al principio de tu siguiente turno como un **zombi** (consulta el apéndice B) y seguirá tus órdenes verbales.

Descarga de fuego
Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

Descarga sobrenatural
Truco de evocación (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo de energía chisporroteante. Haz un ataque de conjuro a distancia contra una criatura u objeto dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuerza.

Mejora de truco. El conjuro crea dos rayos a nivel 5, tres rayos a nivel 11 y cuatro rayos a nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a objetivos distintos. Realiza una tirada de ataque por separado para cada rayo.

Deseo
Conjuración de nivel 9 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Deseo es el conjuro más poderoso que puede lanzar un mortal. Solo con decirlo en voz alta, puedes alterar la propia realidad.

El uso básico de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de nivel 8 o inferior. Si lo usas de esta forma, no necesitas cumplir ningún requisito de dicho conjuro, incluido cualquier componente costoso. El conjuro simplemente surte efecto.

Como alternativa, puedes crear uno de los siguientes efectos a tu elección:

Creación de objetos. Creas un objeto con un valor de hasta 25 000 po que no sea un objeto mágico. El objeto no puede medir más de 90 m en cualquier dimensión y aparecerá en un espacio sin ocupar que puedas ver sobre el suelo.

Curación instantánea. Permites que hasta veinte criaturas que puedas ver y tú recuperéis todos los puntos de golpe y pones fin a todos los efectos que sufráis descritos en el conjuro *restablecimiento mayor.*

Resistencia. Concedes resistencia a un tipo de daño de tu elección a hasta diez criaturas que puedas ver. La resistencia es permanente.

Inmunidad a conjuros. Concedes inmunidad a un único conjuro u otro efecto mágico durante 8 horas a hasta diez criaturas que puedas ver.

Aprendizaje repentino. Sustituyes una de tus dotes por otra para la que cumplas los requisitos. Pierdes todos los beneficios de la dote anterior y obtienes los de la nueva. No puedes sustituir una dote que funcione como requisito para cualquiera de tus otras dotes o rasgos.

Rehacer tiradas. Deshaces un solo suceso reciente obligando a repetir cualquier tirada hecha durante el último asalto (incluido tu último turno). La realidad se reconforma para amoldarse al nuevo resultado. Por ejemplo, un conjuro *deseo* podría deshacer una tirada de salvación que falle un aliado o un crítico de un enemigo. Puedes obligar a que la tirada se repita con ventaja o desventaja y elegir si usar el nuevo resultado o el resultado original.

Remodelar la realidad. Puedes desear algo que no se incluya entre los efectos anteriores. Para ello, explícale tu deseo de la forma más precisa posible a tu DM, quien tiene una amplia capacidad para decidir lo que ocurre en estos casos: cuanto mayor sea el deseo, más posible es que algo vaya mal. El conjuro simplemente podría fallar, el efecto que deseas podría conseguirse solo parcialmente o podrías sufrir una consecuencia imprevisible debido a cómo has expresado tu deseo. Por ejemplo, desear que un villano estuviera muerto podría propulsarte hacia delante en el tiempo hasta un periodo en el que dicho villano ya no esté vivo, lo que te excluiría del juego. De forma similar, desear un objeto mágico legendario o un artefacto podría transportarte de inmediato ante el actual propietario de dicho objeto. Si se te concede el deseo y sus efectos tienen consecuencias para toda una comunidad, región o mundo, es probable que te ganes enemigos poderosos. Si el deseo afectase a un dios, sus sirvientes divinos podrían intervenir al momento para impedirlo o para animarte a que formules el deseo de una forma concreta. Si tu deseo fuese a deshacer el propio multiverso, poner en peligro la ciudad de Sigil o afectar a la Señora del Dolor de algún modo, verás una imagen de ella en tu mente por un momento, negará con la cabeza y el deseo fallará.

La tensión de lanzar *deseo* para producir cualquier efecto que no sea duplicar otro conjuro te debilita. Tras soportar dicha tensión, cada vez que lances un conjuro hasta que finalices un descanso largo, recibirás 1d10 de daño necrótico por cada nivel de ese conjuro. Este daño no se puede reducir ni prevenir de ningún modo. Además, tu puntuación de Fuerza se convierte en 3 durante 2d4 días. Por cada uno de esos días que pases descansando y haciendo únicamente actividades ligeras, tu tiempo de recuperación restante se reduce en 2 días. Por último, hay un 33 % de probabilidad de que no puedas volver a lanzar nunca *deseo* si sufres esta tensión.

Desintegrar

Transmutación de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un imán natural y polvo)
Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo verde hacia un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto no mágico o una creación de fuerza mágica, como una pared creada por *muro de fuerza*.

Una criatura que sea objetivo de este conjuro deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, recibirá 10d6 + 40 de daño de fuerza. Si este daño reduce sus puntos de golpe a 0, la criatura y todos los objetos no mágicos que vista o lleve quedarán reducidos a un polvo gris. La criatura solo puede ser devuelta a la vida mediante un conjuro *deseo* o *resurrección verdadera*.

Este conjuro desintegra automáticamente cualquier objeto no mágico de tamaño Grande o más pequeño o cualquier creación de fuerza mágica. Si el objetivo es Enorme o mayor, el conjuro desintegrará una parte de él con forma de cubo de 3 m de lado.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 3d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Despertar

Transmutación de nivel 5 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 8 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un ágata que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Dedicas el tiempo de lanzamiento a trazar surcos mágicos dentro de una piedra preciosa y luego tocas al objetivo, que debe ser una criatura de tipo "bestia" o "planta" con una puntuación de Inteligencia de 3 o menos o una planta natural que no sea una criatura. El objetivo obtiene una Inteligencia de 10 y la capacidad de hablar un idioma que conoces. Si el objetivo es una planta natural, se convierte en una criatura de tipo "planta" y obtiene la capacidad de mover sus miembros, raíces, ramas, enredaderas, etc., así como unos sentidos similares a los de una persona. Tu DM elegirá el perfil adecuado para la planta despertada, por ejemplo el del **arbusto despertado** o el del **árbol despertado** del *Manual de monstruos*.

El objetivo despertado tiene el estado de hechizado durante 30 días o hasta que tú o tus aliados le causéis daño. Cuando termine el estado, la criatura despertada decidirá su actitud hacia ti.

Desplazamiento

Transmutación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Tira 1d6 al final de cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine. Si el resultado es 4–6, desapareces de tu plano de existencia actual y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro termina al instante si ya estabas en ese plano). Mientras estás en el Plano Etéreo, puedes percibir lo que sucede en el plano del que procedes, que se muestra en distintos tonos de gris, pero no puedes ver nada que esté a más de 18 m. Solo puedes afectar a criaturas que estén en el Plano Etéreo y solo estas criaturas te pueden afectar a ti. Las criaturas que estén en el otro plano no pueden percibirte en el Plano Etéreo a menos que tengan una capacidad especial que les permita percibir cosas en el Plano Etéreo.

Al principio de tu siguiente turno, y si el conjuro acaba mientras estás en el Plano Etéreo, volverás al otro plano y aparecerás en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 3 m o menos del espacio que hayas abandonado. Si no hay ningún espacio sin ocupar en ese alcance, aparecerás en el espacio sin ocupar más cercano.

Desplazamiento entre planos

Conjuración de nivel 7 (brujo, clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una vara de metal con forma de horquilla que valga al menos 250 po y esté sintonizada con un plano de existencia)
Duración: Instantáneo

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias que unan sus manos formando un círculo sois transportadas a un plano de existencia distinto. Puedes especificar un destino en términos generales, como la Ciudad de Oropel en el Plano Elemental del Fuego o el palacio de Dispater en el segundo nivel de los Nueve Infiernos, y apareceréis en ese destino o cerca de él, según decida tu DM.

Como alternativa, si conoces la secuencia de sellos de un círculo de teletransportación en otro plano de existencia, este conjuro puede llevarte hasta dicho círculo. Si el círculo de teletransportación es demasiado pequeño como para que quepan todas las criaturas que has transportado, aparecerán en los espacios sin ocupar más cercanos a él.

Destierro

Abjuración de nivel 4 (brujo, clérigo, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un pentáculo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Carisma o se teletransportará a un semiplano inofensivo hasta que termine el conjuro. Mientras permanezca allí, tendrá el estado de incapacitada. Cuando el conjuro termine, el objetivo reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Si el conjuro dura 1 minuto y el objetivo es una aberración, un celestial, un elemental, un feérico o un infernal, no regresará. En vez de ello, se teletransportará a un lugar aleatorio de un plano (a elección de tu DM) relacionado con su tipo de criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Detectar el bien y el mal

Adivinación de nivel 1 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de cualquier aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente a 9 m o menos de ti. También percibes si hay un conjuro *consagrar* activo en el espacio y su ubicación.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Detectar magia

Adivinación de nivel 1 (bardo, brujo, clérigo, druida, explorador, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, podrás percibir la presencia de efectos mágicos a 9 m o menos de ti. Si percibes alguno, puedes usar una acción de magia para ver una débil aura alrededor de cualquier objeto o criatura visible dentro de la zona que esté afectada por la magia y, si el efecto lo creó un conjuro, distingues a qué escuela mágica pertenece.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Detectar pensamientos

Adivinación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (1 pieza de cobre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Activas uno de los siguientes efectos. Hasta que el conjuro termine, puedes activar cualquiera de ellos como acción de magia en tus siguientes turnos.

Sentir pensamientos. Percibes la presencia de pensamientos que pertenecen a criaturas que conozcan idiomas o sean telepáticas a 9 m o menos de ti. No lees sus pensamientos, pero sabes que hay una criatura pensante cerca.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Leer pensamientos. Haces objetivo a una criatura que puedas ver a 9 m o menos de ti o a una criatura a 9 m o menos de ti que hayas detectado con la opción de sentir pensamientos y averiguas lo principal que ocupa su mente en ese momento. Si el objetivo no conoce ningún idioma o no es telepático, no descubres nada.

Como acción de magia en tu próximo turno, puedes intentar sondear en profundidad su mente. Si lo haces, el objetivo hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, descubrirás su forma de razonar, sus emociones y algo que sea de gran importancia en su mente (una preocupación o algo que ame u odie). Si la supera, el conjuro terminará. De cualquier forma, el objetivo sabrá que estás sondeando su mente y, a menos que desplaces tu atención, podrá usar una acción en su turno para hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) contra tu CD de salvación de conjuros; si la supera, el conjuro terminará.

Detectar trampas

Adivinación de nivel 2 (clérigo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Detectas cualquier trampa dentro del alcance que esté en tu línea de visión. En lo que a este conjuro respecta, una trampa incluye cualquier objeto o mecanismo que fuese creado para causar un daño u otro peligro. Por tanto, el conjuro detectaría los conjuros *alarma* y *glifo custodio* o una trampa de pozo mecánica, pero no revelaría una debilidad natural del suelo, un techo inestable o un socavón oculto.

Este conjuro alerta de la existencia de una trampa, pero no te indica su ubicación. Aun así, descubres la naturaleza general del peligro que supone una trampa que detectas.

Detectar venenos y enfermedades

Adivinación de nivel 1 (clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una hoja de tejo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de venenos, criaturas venenosas y enfermedades mágicas a 9 m o menos de ti, e identificas el tipo de veneno, criatura o enfermedad en cada caso.

El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, tierra o madera, 2,5 cm de metal o una lámina fina de plomo.

Disco flotante de Tenser

Conjuración de nivel 1 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una gota de mercurio)
Duración: 1 hora

Este conjuro crea un plano de fuerza horizontal de 90 cm de diámetro y 2,5 cm de grosor que flota 90 cm por encima del suelo en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El disco dura hasta que termina el conjuro y puede soportar un peso de hasta 250 kg. Si se pone más peso sobre él, el conjuro termina y todo lo que hay en el disco cae al suelo.

El disco permanecerá inmóvil mientras estés a 6 m o menos de él. Si te alejas a más de 6 m de él, te seguirá para mantenerse a 6 m de ti. Se puede mover por terreno irregular y subir y bajar escaleras, pendientes y similares, pero no puede superar un cambio de elevación de 3 m o más. Por ejemplo, el disco no puede cruzar un pozo de 3 m de profundidad ni salir de él si se crea en el fondo de este.

Si te alejas más de 30 m del disco (normalmente, porque no pueda superar un obstáculo para seguirte), el conjuro termina.

Una maga roja de Thay les ordena a sus sirvientes esqueléticos depositar riquezas en un *disco flotante de Tenser*.

Disfrazarse

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Haces que tu aspecto (incluyendo tu vestimenta, armadura, armas y otras posesiones que lleves contigo) parezca diferente hasta que el conjuro termine. Puedes aparentar tener una altura 30 cm mayor o menor y una complexión más pesada o ligera. Debes adoptar una forma que tenga la misma configuración de miembros que tú. Por lo demás, la ilusión puede modificar todo lo que quieras de tu aspecto.

Los cambios realizados por este conjuro pueden descubrirse mediante una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a tu vestimenta, los objetos atravesarán el sombrero y cualquiera que lo toque no sentirá nada.

Para darse cuenta de que te has disfrazado, una criatura debe emplear la acción de estudiar para inspeccionar tu apariencia y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros.

Disipar el bien y el mal

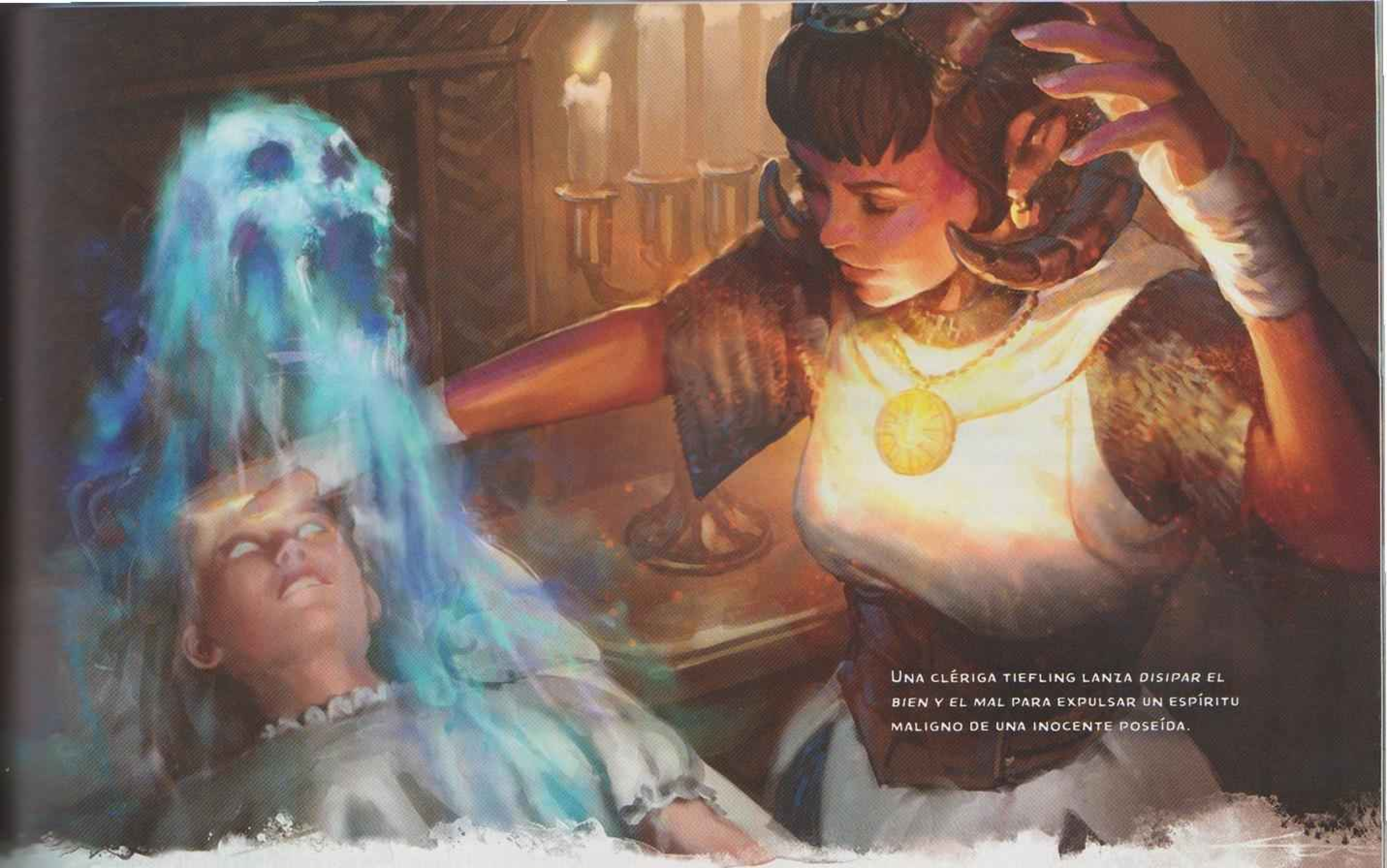
Abjuración de nivel 5 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (plata y hierro en polvo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Puedes poner fin al conjuro anticipadamente si usas cualquiera de las siguientes funciones especiales.

Despido. Como acción de magia, haces objetivo a una criatura que puedas ver a 1,5 m o menos de ti que tenga uno de los tipos de criatura anteriores. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma o será devuelto a su plano natal si no está allí ya. Si no están en su plano natal, los muertos vivientes son enviados al Páramo Sombrío, y los feéricos, a los Parajes Feéricos.

Romper encantamiento. Como acción de magia, tocas a una criatura que tenga los estados de asustada o hechizada o esté poseída por una o más criaturas de los tipos anteriores. La criatura objetivo deja de estar poseída, asustada o hechizada por dichas criaturas.



UNA CLÉRIGA TIEFLING LANZA *DISIPAR EL BIEN Y EL MAL* PARA EXPULSAR UN ESPÍRITU MALIGNO DE UNA INOCENTE POSEÍDA.

DISIPAR MAGIA

Abjuración de nivel 3 (bardo, brujo, clérigo, druida, explorador, hechicero, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Elige una criatura, un objeto o un efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro activo de nivel 3 o inferior presente en el objetivo termina. Para cada conjuro activo de nivel 4 o superior, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica (CD 10 más el nivel de ese conjuro). Si superas la tirada, el conjuro termina.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Disipas automáticamente un conjuro sobre el objetivo cuyo nivel sea menor o igual al nivel del espacio de conjuro que hayas utilizado.

DOMINAR BESTIA

Encantamiento de nivel 4 (druida, explorador, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una bestia que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. El objetivo tiene ventaja en la tirada si está luchando contra ti o tus aliados. Siempre que reciba daño, repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Tendrás un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras estéis en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (no requiere acción), como "ataca a esa criatura", "muévete hacia allí" o "tráeme ese objeto". En su turno, el objetivo hace todo lo posible por obedecer. Si lleva a cabo una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve libremente y se centra en protegerse.

Puedes ordenarle al objetivo que lleve a cabo reacciones, pero para ello deberás usar tu propia reacción.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Tu concentración puede durar más con un espacio de conjuro de nivel 5 (hasta 10 minutos), 6 (hasta 1 hora) o 7 o más (hasta 8 horas).

Dominar monstruo

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizada hasta que termine el conjuro. El objetivo tiene ventaja en la tirada si está luchando contra ti o tus aliados. Siempre que reciba daño, repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Tendrás un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras estéis en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (no requiere acción), como "ataca a esa criatura", "muévete hacia allí" o "tráeme ese objeto". En su turno, el objetivo hace todo lo posible por obedecer. Si lleva a cabo una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve libremente y se centra en protegerse.

Puedes ordenarle al objetivo que lleve a cabo reacciones, pero para ello deberás usar tu propia reacción.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Tu concentración puede durar más con un espacio de conjuro de nivel 9 (hasta 8 horas).

Dominar persona

Encantamiento de nivel 5 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un humanoide que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. El objetivo tiene ventaja en la tirada si está luchando contra ti o tus aliados. Siempre que reciba daño, repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Tendrás un vínculo telepático con el objetivo hechizado mientras estéis en el mismo plano de existencia. En tu turno, puedes usar este vínculo para dar órdenes al objetivo (no requiere acción), como "ataca a esa criatura", "muévete hacia allí" o "tráeme ese objeto". En su turno, el objetivo hace todo lo posible por obedecer. Si lleva a cabo una orden y no recibe más instrucciones de tu parte, actúa y se mueve libremente y se centra en protegerse.

Puedes ordenarle al objetivo que lleve a cabo reacciones, pero para ello deberás usar tu propia reacción.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Tu concentración puede durar más con un espacio de conjuro de nivel 6 (hasta 10 minutos), 7 (hasta 1 hora) u 8 o más (hasta 8 horas).

Don de lenguas

Adivinación de nivel 3 (bardo, brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, M (un zigurat en miniatura)
Duración: 1 hora

Este conjuro permite a la criatura que toques comprender cualquier idioma hablado que oiga o lengua de signos que vea. Asimismo, cuando el objetivo se comunica oralmente o mediante signos, cualquier criatura que conozca al menos un idioma podrá entenderlo si lo escucha hablar o lo ve signar.

Dormir

Encantamiento de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una pizca de arena o pétalos de rosa)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas de tu elección en una esfera de 1,5 m de radio centrada en un punto dentro del alcance deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de incapacitadas hasta el final de su siguiente turno, momento en el que deberán repetir la tirada de salvación. Si un objetivo falla la segunda tirada, tendrá el estado de inconsciente hasta que termine el conjuro. El conjuro termina sobre un objetivo si recibe daño o si alguien a 1,5 m o menos de él emplea una acción para zarandearlo y poner fin al efecto del conjuro.

Las criaturas que no duermen, como los elfos, o que tengan inmunidad al estado de cansancio superan automáticamente las tiradas de salvación contra este conjuro.

Duelo forzado

Encantamiento de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas forzar a una criatura a batirse en duelo. Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que no seas tú y no podrá moverse voluntariamente a ningún espacio que se encuentre a más de 9 m de ti.

El conjuro termina si haces una tirada de ataque contra una criatura distinta al objetivo, si lanzas un conjuro contra un enemigo distinto a él, si uno de tus aliados hace daño al objetivo o si terminas tu turno a más de 9 m de él.

Dulce descanso

Nigromancia de nivel 2 (clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (2 piezas de cobre, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: 10 días

Tocas un cadáver u otro tipo de restos mortales. Hasta que termine el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no se puede convertir en un muerto viviente.

El conjuro también amplía el tiempo máximo para resucitar al objetivo, ya que los días que pasa bajo su influencia no cuentan para el límite de tiempo de conjuros como *alzar a los muertos*.

Elementalismo

Truco de transmutación (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Controlas los elementos y creas uno de los siguientes efectos dentro del alcance:

Esculpir los elementos. Haces que la tierra, arena, fuego, humo, niebla o agua que quepan en un cubo de 30 cm de lado adopten una forma tosca (como la de una criatura) durante 1 hora.

Invocar el agua. Creas un rocío de fría niebla que humedece ligeramente a las criaturas y objetos en un cubo de 1,5 m de lado. Como alternativa, creas una taza de agua limpia, ya sea en un recipiente abierto o sobre una superficie, y el agua se evapora al cabo de 1 minuto.

Invocar el aire. Creas una brisa lo bastante fuerte como para ondear telas, remover polvo, agitar hojas y cerrar puertas y contraventanas abiertas en un cubo de 1,5 m de lado. Las puertas y contraventanas que algo o alguien mantenga abiertas no se ven afectadas.

Invocar el fuego. Creas una fina nube de ascuas inofensivas y un humo de color perfumado en un cubo de 1,5 m de lado. Tú eliges el color y el olor, y las ascuas pueden encender velas, antorchas o lámparas dentro de la zona. El aroma del humo permanece durante 1 minuto.

Invocar la tierra. Creas una fina capa de polvo o arena que cubre superficies en una zona de 1,5 m de lado o haces que aparezca una sola palabra escrita con tu letra en una superficie de tierra o arena.

Embelesar

Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una serie de palabras encantadoras que provocan que una o más criaturas de tu elección a las que puedas ver dentro del alcance deban hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura contra la que luchéis tus aliados o tú superará automáticamente esta tirada. Si la falla, el objetivo sufrirá un penalizador de -10 a las pruebas de Sabiduría (Percepción) y a la Percepción pasiva hasta que el conjuro termine.

Encantar animal

Encantamiento de nivel 1 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (unas migajas de comida)
Duración: 24 horas

Haces objetivo a una bestia que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. Si alguno de tus aliados o tú dañáis al objetivo, el conjuro termina.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una bestia adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Encontrar el camino

Adivinación de nivel 6 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un juego de herramientas de adivinación, como cartas o runas, que valga al menos 100 po)
Duración: Concentración, hasta 1 día

Percibes mágicamente el camino físico más corto hacia un lugar que nombres. Debes estar familiarizado con él, y el conjuro fallará si nombras un destino en otro plano de existencia, un destino que se mueva (como una fortaleza ambulante) o un destino inespecífico (como "la guarida de un dragón verde").

Hasta que termine el conjuro y mientras estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabrás lo lejos que está y en qué dirección se halla. Cuando te topes con una encrucijada mientras vas al destino, identificarás qué camino es el más corto.

Los espíritus invocados con *encontrar familiar* adoptan formas inspiradas en los magos que los conjuran.

Encontrar familiar

Conjuración de nivel 1 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora o un ritual
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (incienso para quemar que valga al menos 10 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Obtienes los servicios de un familiar, un espíritu que adopta una forma animal de tu elección: **araña**, **búho**, **comadreja**, **cuervo**, **gato**, **halcón**, **lagarto**, **murciélago**, **pulpo**, **rana**, **rata** u otra bestia con un valor de desafío de 0. El familiar, que aparecerá en un espacio sin ocupar dentro del alcance, tiene el perfil de la forma elegida (consulta el apéndice B), aunque es un celestial, un feérico o un infernal (a tu elección) en vez de una bestia. Tu familiar actúa con independencia de ti, pero obedece tus órdenes.

Conexión telepática. Mientras tu familiar esté a 30 m o menos de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como acción adicional, puedes ver a través de sus ojos y escuchar lo que oiga hasta el principio de tu siguiente turno, y también obtienes los beneficios de cualquier sentido especial que tenga.

Por último, cuando lances un conjuro con un alcance de toque, puedes hacer que tu familiar sea quien toque al objetivo. Tu familiar debe estar a 30 m o menos de ti y debe usar una reacción para tocar al objetivo cuando lances el conjuro.

Combate. El familiar se considera un aliado para tus aliados y para ti, tira su propia iniciativa y actúa en su propio turno. Un familiar no puede atacar, pero puede realizar otras acciones de manera normal.

Desaparición del familiar. Si los puntos de golpe del familiar se reducen a 0, desaparecerá y reaparecerá después de que vuelvas a lanzar este conjuro. Como acción de magia, puedes hacer que el familiar se retire temporalmente a una dimensión de bolsillo. Como alternativa, puedes hacer que se desvanezca para siempre. Como acción de magia mientras esté desaparecido temporalmente, puedes hacer que reaparezca en un espacio sin ocupar a 9 m o menos de ti. Siempre que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o que el familiar se retire a la dimensión de bolsillo, dejará en el espacio que ocupaba cualquier cosa que vistiera o llevase.

Un solo familiar. No puedes tener más de un familiar al mismo tiempo. Si lanzas este conjuro mientras tengas un familiar, harás que adopte una nueva forma que cumpla los requisitos.

Engañar

Ilusionismo de nivel 5 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Obtienes el estado de invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio de ti aparece en tu sitio. El doble permanece hasta que termine el conjuro, pero la invisibilidad acaba de inmediato después de que hagas una tirada de ataque, causes daño o lances un conjuro.

Como acción de magia, puedes hacer que tu doble ilusorio se mueva hasta el doble de tu velocidad y hacer que realice gestos, hable y se comporte del modo que quieras. El doble es intangible e invulnerable.

Puedes ver a través de sus ojos y oír con sus oídos como si estuvieras en su ubicación.

UN DRUIDA DRACÓNIDO EMPLEA *ENMARAÑAR* PARA DETENER A UNOS GNOLLS DESBOCADOS.

Enlace telepático de Rary

Adivinación de nivel 5 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (dos huevos)
Duración: 1 hora

Forjas un enlace telepático entre hasta ocho criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance y las vinculas psíquicamente unas con otras hasta que termine el conjuro. Las criaturas que no pueden comunicarse mediante idiomas no se ven afectadas.

Hasta que el conjuro termine, los objetivos se pueden comunicar telepáticamente usando el enlace, tanto si comparten idioma como si no. Esta comunicación se puede producir a cualquier distancia, pero no se extiende a otros planos de existencia.

Enmarañar

Conjuración de nivel 1 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Unas plantas apresadoras surgen del suelo en un cuadrado de 6 m de lado dentro del alcance. Hasta que termine el conjuro, estas plantas convertirán la zona en terreno difícil y desaparecerán cuando el conjuro termine.

Cada criatura (excepto tú) que esté en la zona cuando lances el conjuro deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o tendrá el estado de apresada hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, se liberará de las plantas y dejará de estar apresada por ellas.

Enredadera

Conjuración de nivel 4 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras una enredadera que brota de una superficie en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y permanece hasta que el conjuro termine.

Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a 9 m o menos de la enredadera. Si acierta, el objetivo sufrirá 4d8 de daño contundente y será arrastrado hasta 9 m hacia la enredadera. Si el objetivo es Enorme o más pequeño, tendrá el estado de agarrado (CD para escapar igual a tu CD de salvación de conjuros).

La enredadera solo puede agarrar a una criatura a la vez y puedes hacer que suelte a una criatura con este estado (no requiere acción). Como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes repetir el ataque contra una criatura a 9 m o menos de la enredadera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La cantidad de criaturas que puede agarrar la enredadera aumenta en uno por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Ensueño

Ilusionismo de nivel 5 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M (un puñado de arena)
Duración: 8 horas

Elige como objetivo a una criatura que conozcas en el mismo plano de existencia. Una criatura voluntaria a la que toques o tú entraréis en un estado de trance y serviréis de mensajero onírico. Mientras esté en el trance, el mensajero tendrá el estado de incapacitado y una velocidad de 0.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en sus sueños y puede conversar con él mientras siga dormido y hasta que termine el conjuro. El mensajero también puede dar forma al entorno del sueño y crear paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance en cualquier momento, lo que pondrá fin al conjuro. Al despertar, el objetivo recordará el sueño a la perfección.

Si el objetivo está despierto cuando lances el conjuro, el mensajero lo sabrá y podrá poner fin al trance (y al conjuro) o esperar a que se duerma, momento en el cual entrará en sus sueños.

Puedes hacer que el mensajero se le aparezca al objetivo como un ser aterrador. Si lo haces, el mensajero podrá entregar un mensaje de un máximo de 10 palabras y luego el objetivo hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, no recibirá beneficio alguno del descanso y sufrirá 3d6 de daño psíquico cuando se despierte.

Entender idiomas

Adivinación de nivel 1 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y sal)
Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, entiendes el significado literal de las palabras que escuches o veas signadas en cualquier idioma. También comprendes todas las palabras escritas que ves, independientemente del idioma en el que estén, pero debes tocar la superficie en la que estén inscritas. Tardas aproximadamente 1 minuto en leer una página. Este conjuro no descifra mensajes secretos ni símbolos.

Escudo

Abjuración de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo cuando te acierta una tirada de ataque o eres el objetivo del conjuro *proyectil mágico*
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto

Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro *proyectil mágico.*

Escudo de fe

Abjuración de nivel 1 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un pergamino de plegarias)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un campo titilante envuelve a una criatura de tu elección dentro del alcance y le otorga un bonificador de +2 a la CA hasta que el conjuro termine.

Escudo de fuego

Evocación de nivel 4 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una luciérnaga o una pizca de fósforo)
Duración: 10 minutos

Unas llamas tenues envuelven tu cuerpo hasta que termine el conjuro y emiten luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Las llamas te proporcionan un escudo cálido o un escudo frío, a tu elección. El escudo cálido te proporciona resistencia al daño de frío, mientras que el escudo frío te concede resistencia al daño de fuego.

Además, siempre que una criatura a 1,5 m o menos de ti te acierte con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, el escudo estallará en llamas. El atacante recibirá 2d8 de daño de fuego de un escudo cálido o 2d8 de daño de frío de un escudo frío.

Escudriñar

Adivinación de nivel 5 (bardo, brujo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un canalizador que valga al menos 1000 po, como una bola de cristal, un espejo o una pila llena de agua)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

El conjuro *escudriñar* ayuda a un bardo gnomo a estar en contacto con su familia y amigos por todo el mundo.

Puedes ver y oír a una criatura de tu elección que esté en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría, modificada en función de lo bien que conozcas al objetivo y el tipo de conexión física que tengas con él (consulta las tablas más adelante). El objetivo desconoce contra qué hace la tirada de salvación; solo sabe que siente intranquilidad.

Conocimiento sobre el objetivo	Modificador de la tirada de salvación
De segundas (has oído hablar del objetivo)	+5
De primera mano (has conocido al objetivo)	+0
Familiar (conoces bien al objetivo)	−5

¿Qué tienes del objetivo?	Modificador de la tirada de salvación
Dibujo u otro retrato	−2
Prenda u otra posesión	−4
Parte del cuerpo, mechón de pelo o trozo de uña	−10

Si supera la tirada de salvación, el objetivo no se verá afectado y no podrás volver a usar este conjuro con él durante 24 horas.

Si la falla, el conjuro crea un sensor invisible e intangible a 3 m o menos de él. Puedes ver y oír a través del sensor como si estuvieras allí. El sensor se mueve a la vez que el objetivo y permanece a 3 m o menos de él hasta que termine el conjuro. Si algo puede percibir el sensor, se mostrará como un orbe luminoso del tamaño aproximado de tu puño.

En vez de hacer objetivo a una criatura, puedes elegir una ubicación que hayas visto antes. Cuando lo hagas, el sensor aparecerá en ese lugar y no se moverá.

Esfera congelante de Otiluke

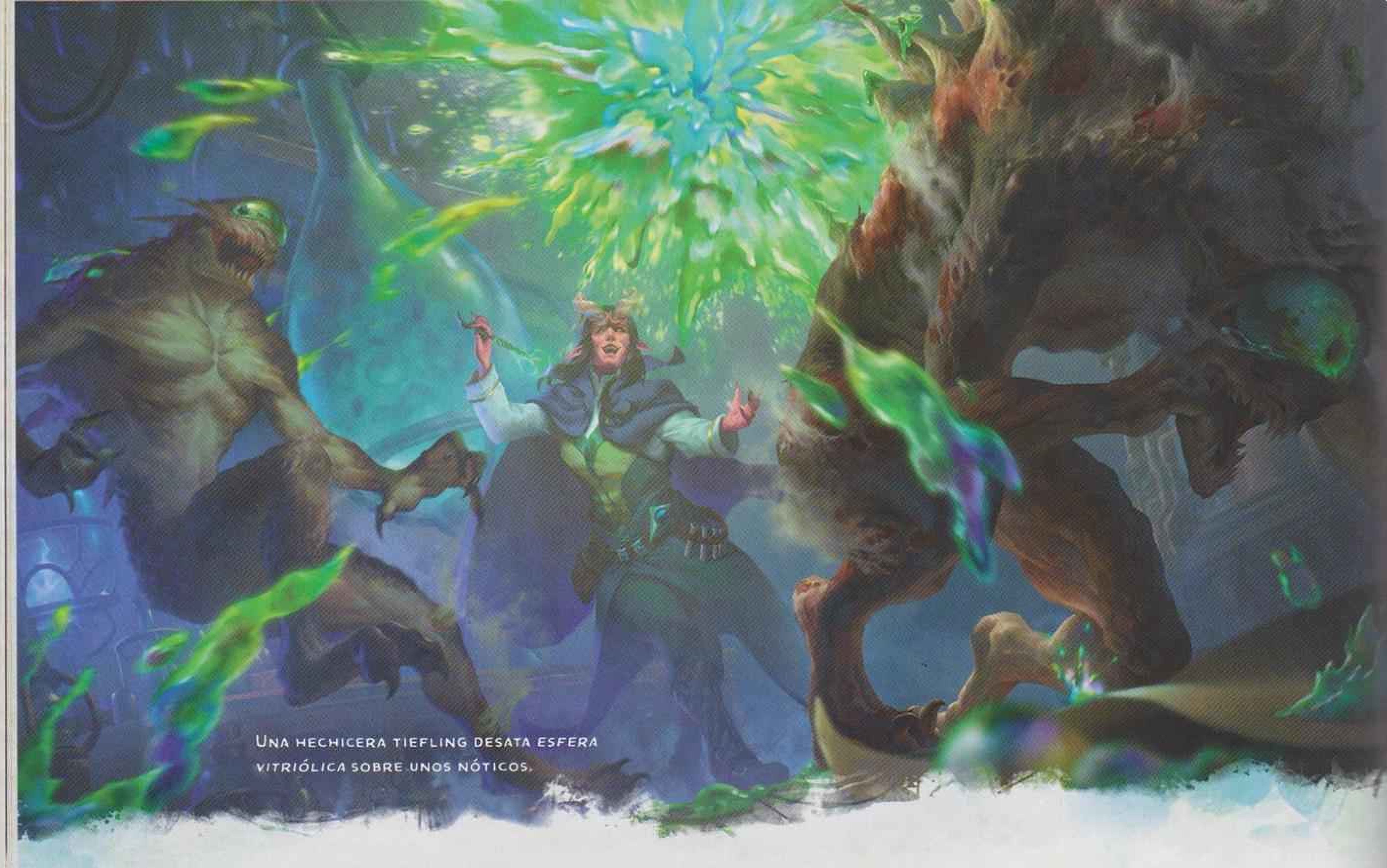
Evocación de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una esfera de cristal en miniatura)
Duración: Instantáneo

Un globo glacial surge de ti y golpea un punto de tu elección dentro del alcance, donde explota en una esfera de 18 m de radio. Todas las criaturas situadas en la zona realizan una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 10d6 de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si el globo golpea una masa de agua, la congelará hasta una profundidad de 15 cm en un área cuadrada de 9 m de lado. El hielo dura 1 minuto. Las criaturas que estuvieran nadando en la superficie del agua congelada quedarán atrapadas en el hielo y tendrán el estado de apresadas. Una criatura atrapada puede utilizar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros para liberarse.

Puedes renunciar a lanzar el globo tras completar el conjuro. En ese caso, en tu mano aparecerá un globo de tamaño similar a un proyectil de honda que resulta frío al tacto. En cualquier momento, tú o una criatura a la que



Una hechicera tiefling desata *esfera vitriólica* sobre unos nóticos.

le entregues el orbe podéis lanzarlo con la mano (hasta un alcance de 12 m) o arrojarlo con una honda (hasta el alcance normal de la honda). Se hará añicos al impactar y causará el mismo efecto que el uso normal del conjuro. También puedes dejar el orbe en el suelo sin hacerlo pedazos y, tras 1 minuto, explotará si nadie lo ha hecho estallar.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Esfera de llamas

Conjuración de nivel 2 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una bola de cera)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de fuego de 1,5 m de diámetro en un espacio sin ocupar del suelo dentro del alcance, y durará hasta que termine el conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a 1,5 m o menos de ella hará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 2d6 de daño de fuego si la falla o la mitad de daño si la supera.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 9 m haciéndola rodar. Si mueves la esfera al espacio de una criatura, esta hará la tirada de salvación contra la esfera, que ya no podrá moverse más durante el turno.

Cuando mueves la esfera, puedes llevarla por encima de barreras de hasta 1,5 m de alto y hacer que salte huecos de hasta 3 m de ancho. La esfera prende los objetos inflamables que toque y no lleve o vista nadie y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue otros 6 m más allá.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Esfera elástica de Otiluke

Abjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una esfera de cristal)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera destellante encierra a una criatura u objeto Grande o más pequeño dentro del alcance. Una criatura no voluntaria deberá superar una tirada de salvación de Destreza o quedará encerrada hasta que el conjuro termine.

Nada (ni objetos físicos ni energía ni los efectos de otros conjuros) puede atravesar la barrera en ninguna de sus direcciones, aunque una criatura que esté en la esfera puede respirar en su interior. La esfera es inmune a todo el daño y una criatura o un objeto en su interior no puede sufrir daño por ataques o efectos que se originen en el exterior y tampoco puede dañar a nada que haya fuera de la esfera.

La esfera no pesa nada y tiene un tamaño justo como para contener a la criatura o el objeto de su interior. Una criatura encerrada puede utilizar una acción para empujar las paredes de la esfera y hacerla rodar a hasta la mitad de su velocidad. De forma similar, otras criaturas pueden recoger la esfera y moverla.

Un conjuro *desintegrar* que haga objetivo a la esfera la destruirá, pero no dañará nada que haya dentro.

Esfera vitriólica

Evocación de nivel 4 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (una gota de bilis)
Duración: Instantáneo

Señalas un lugar dentro del alcance y una bola resplandeciente de ácido de 30 cm de diámetro vuela hacia el punto escogido y explota en una esfera de 6 m de radio. Todas las criaturas situadas en esa zona realizan una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, recibirán 10d4 de daño de ácido y otros 5d4 de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si la superan, solo sufren la mitad del daño inicial.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño inicial aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Espada de Mordenkainen

Evocación de nivel 7 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (una espada en miniatura que valga al menos 250 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una espada espectral que levitará dentro del alcance y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca la espada, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo que se encuentre a 1,5 m o menos de ella. Si acierta, el objetivo recibe una cantidad de daño de fuerza igual a 4d12 más tu modificador por aptitud mágica.

En tus turnos posteriores, puedes emplear una acción adicional para mover la espada hasta 9 m a un lugar que puedas ver y repetir el ataque contra el mismo objetivo u otro distinto.

Espejismo arcano

Ilusionismo de nivel 7 (bardo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Vista
Componentes: V, S
Duración: 10 días

Haces que el terreno de una zona cuadrada de hasta 1,5 km de lado tenga el aspecto, los sonidos, los olores e incluso las sensaciones de otro tipo de terreno. Podrías hacer que un campo abierto o una carretera se parezcan a un pantano, una colina, una grieta u otro tipo de terreno difícil o infranqueable. Se puede hacer que un estanque parezca una pradera cubierta de hierba, que un precipicio se aparezca como una suave cuesta o que un barranco pedregoso y estrecho se presente como una carretera amplia y lisa.

De forma similar, puedes alterar el aspecto de las estructuras o añadir algunas donde no las hay. El conjuro no disfraza, oculta ni añade criaturas.

La ilusión incluye elementos sonoros, visuales, táctiles y olfativos, por lo que puede convertir un lugar despejado en un terreno difícil (o viceversa) o entorpecer de otra forma el movimiento por la zona. Cualquier parte del terreno ilusorio (como una piedra o un palo) que se saque de la zona desaparece de inmediato.

Las criaturas con visión verdadera pueden ver a través de la ilusión y distinguir la verdadera forma del terreno. Sin embargo, todos los demás elementos de la ilusión permanecen, por lo que, aunque dichas criaturas serán conscientes de que se trata de una ilusión, podrán interactuar físicamente con ella.

Espíritus guardianes

Conjuración de nivel 3 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un pergamino de plegarias)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Unos espíritus protectores revolotean a tu alrededor en una emanación de 4,5 m hasta que el conjuro termine. Si tu alineamiento es bueno o neutral, su forma espectral parece angelical o feérica (a tu elección). Si es malvado, su forma es infernal.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir criaturas para que no les afecte. La velocidad de las demás criaturas se reducirá a la mitad en la emanación. Cuando esta entre en el espacio de una criatura o cuando una criatura entre en la emanación o termine su turno en ella, la criatura deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, recibirá 3d8 de daño radiante (si tu alineamiento es bueno o neutral) o 3d8 de daño necrótico (si tu alineamiento es malvado). Si la supera, recibirá la mitad de daño. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Estallido mágico

Truco de evocación (hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas energía mágica contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño del tipo que elijas: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno.

Si sacas un 8 en un d8 con este conjuro, puedes tirar otro d8 y sumarlo al daño. Cuando lances este conjuro, la cantidad máxima de d8 que puedes sumar al daño del conjuro es igual a tu modificador por aptitud mágica.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Estática sináptica

Encantamiento de nivel 5 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una energía psíquica surge de ti hacia un punto dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto hacen una tirada de salvación de Inteligencia; sufrirán 8d6 de daño psíquico si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si la falla, un objetivo también tendrá la mente nublada durante 1 minuto. Durante ese tiempo, restará 1d6 a todas sus tiradas de ataque y pruebas de característica, así como a cualquier tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. El objetivo hará una tirada de salvación de Inteligencia al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Excursión etérea

Conjuración de nivel 7 (bardo, brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Hasta 8 horas

Entras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, donde se superpone con tu plano actual. Permaneces en la Frontera Etérea hasta que termine el conjuro. Durante este tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o hacia abajo, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional. Puedes percibir el plano del que vienes, que se mostrará gris, y no puedes ver más allá de 18 m.

Mientras estés en el Plano Etéreo, solo puedes afectar y ser afectado por criaturas, objetos y efectos que haya en dicho plano. Las criaturas que no estén en él no podrán percibirte o interactuar contigo a menos que un rasgo les otorgue la capacidad de hacerlo.

Cuando el conjuro termine, reaparecerás en el plano del que viniste en el mismo sitio que se corresponde con tu espacio en la Frontera Etérea. Si apareces en un espacio ocupado, te desplazarás al espacio sin ocupar más cercano y recibirás 2 de daño de fuerza por cada 30 cm que te hayas movido.

Este conjuro termina al instante si lo lanzas mientras estás en el Plano Etéreo o en un plano que no tenga frontera con él, como alguno de los Planos Exteriores.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a hasta tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti) por cada nivel por encima de 7 que tenga el espacio. Estas criaturas deben estar a 3 m o menos de ti cuando lances el conjuro.

Explosión solar

Evocación de nivel 8 (clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un trozo de heliolita)
Duración: Instantáneo

Una esfera de 18 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance resplandece con una brillante luz solar. Todas las criaturas situadas en la esfera hacen una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 12d6 daño radiante y tendrán el estado de cegadas durante 1 minuto. Si la superan, recibirán solo la mitad de daño.

Una criatura cegada por este conjuro realiza una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Este conjuro dispersa la oscuridad que haya en la zona y que fuera creada por un conjuro.

Fabricar

Transmutación de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Conviertes materias primas en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera a partir de unos árboles, una cuerda con un trozo de cáñamo o prendas usando lino o lana.

Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto Grande o más pequeño (que quepa en un cubo de 3 m de lado u ocho cubos conectados de 1,5 m de lado), siempre y cuando tengas suficiente material. Sin embargo, si trabajas con metal, piedra u otra sustancia mineral, el objeto fabricado no puede ser mayor que Mediano (y debe caber en un cubo de 1,5 m de lado). La calidad de los objetos fabricados depende de la calidad de los materiales.

No se pueden crear criaturas ni objetos mágicos con este conjuro, y tampoco puedes usarlo para crear objetos que requieran un alto grado de habilidad, como armas o armaduras, a menos que tengas competencia en el tipo de herramientas de artesano usadas para elaborar esos objetos.

Falsa vida

Nigromancia de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una gota de alcohol)
Duración: Instantáneo

Obtienes 2d4 + 4 puntos de golpe temporales.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Obtienes 5 puntos de golpe temporales adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

El conjuro *festín de héroes* prepara a los aventureros para la grandeza.

Favor divino

Transmutación de nivel 1 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, tus ataques con armas infligen 1d4 de daño radiante adicional si aciertan.

Festín de héroes

Conjuración de nivel 6 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un cuenco incrustado de gemas que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Conjuras un festín que aparece sobre una superficie en un cubo de 3 m de lado sin ocupar junto a ti. Se tarda 1 hora en consumirlo, desaparece al final de ese tiempo y sus efectos beneficiosos no se aplican hasta que concluye dicha hora. En el festín pueden participar hasta doce criaturas.

Una criatura que participe obtiene varios beneficios que durarán 24 horas. Esa criatura tendrá resistencia al daño de veneno e inmunidad a los estados de asustada y envenenada. Además, sus puntos de golpe máximos aumentan en 2d10 y recupera la misma cantidad de puntos de golpe.

Fingir muerte

Nigromancia de nivel 3 (bardo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de tierra de cementerio)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria y la sumes en un estado cataléptico que no se puede distinguir de la muerte.

Hasta que termine el conjuro, la criatura parecerá muerta ante cualquier inspección externa o conjuro que intente averiguar su estado. El objetivo tendrá los estados de cegado e incapacitado y su velocidad será 0.

El objetivo también tendrá resistencia a todo el daño excepto el psíquico e inmunidad al estado de envenenado.

El atrevido mago Melf apunta a un troll desbocado con *flecha ácida de Melf*.

Flecha ácida de Melf

Evocación de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (ruibarbo en polvo)
Duración: Instantáneo

Una brillante flecha verde sale disparada hacia un objetivo dentro del alcance y estalla en una lluvia de ácido. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 4d4 de daño de ácido y 2d4 de daño de ácido al final de su siguiente turno. Si falla, la flecha salpica al objetivo con ácido y solo le causa la mitad del daño inicial.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño (tanto el inicial como el posterior) aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Flecha de relámpago

Transmutación de nivel 3 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar o fallar un ataque a distancia con un arma contra un objetivo
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Cuando tu ataque contra el objetivo acierte o falle, el arma o la munición que usas se transforma en un relámpago. En vez de sufrir daño u otros efectos del ataque, el objetivo recibe 4d8 de daño de relámpago si el ataque acierta o la mitad de daño si falla. Todas las criaturas a 3 m o menos del objetivo harán después una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 2d8 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Luego, el arma o la munición vuelve a la normalidad.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño de los dos efectos del conjuro aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Forma gaseosa

Transmutación de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un poco de gasa)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura voluntaria a la que toques cambia de forma, junto con todo lo que lleve o vista, y se convierte en una niebla fina hasta que termine el conjuro. El conjuro termina para el objetivo si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si emplea una acción de magia para ponerle fin.

Mientras está en esta forma, el único método de movimiento del objetivo es una velocidad volando de 3 m, y podrá levitar y entrar en el espacio de otra criatura y ocuparlo. El objetivo tiene resistencia al

daño contundente, cortante y perforante, inmunidad al estado de derribado y ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. El objetivo puede atravesar aberturas estrechas, pero trata los líquidos como si fueran superficies sólidas.

El objetivo no puede hablar ni manipular objetos y no puede soltar, usar ni interactuar de ninguna otra forma con cualquier objeto que llevara o sostuviera. Por último, el objetivo no puede atacar ni lanzar conjuros.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Fragmento mental

Truco de encantamiento (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: 1 asalto

Intentas fragmentar de forma temporal la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia o recibirá 1d6 de daño psíquico y restará 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Fuego feérico

Evocación de nivel 1 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El conjuro ilumina con luz azul, verde o violeta, a tu elección, el contorno de los objetos en un cubo de 6 m de lado dentro del alcance. También se ilumina el contorno de cualquier criatura dentro del cubo que falle una tirada de salvación de Destreza. Hasta que termine el conjuro, los objetos y criaturas afectados emitirán luz tenue en un radio de 3 m y no podrán beneficiarse del estado de invisibles.

Las tiradas de ataque contra las criaturas u objetos afectados tendrán ventaja si el atacante puede verlos.

Fuente de luz lunar

Evocación de nivel 4 (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure el efecto, una luz fría envuelve tu cuerpo y emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá.

Hasta que el conjuro termine, tienes resistencia al daño radiante y tus ataques cuerpo a cuerpo causarán 2d6 de daño radiante adicional cuando acierten.

Además, inmediatamente después de recibir daño de una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti, puedes usar una reacción para obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la falla, tendrá el estado de cegada hasta el final de tu siguiente turno.

Fuerza fantasmal

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de vellón)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas crear una ilusión en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, creas un objeto o una criatura fantasmal u otro fenómeno cuyas dimensiones no excedan las de un cubo de 3 m de lado y que solo puede percibir el objetivo hasta que el conjuro termine. El fantasma puede emitir sonidos, alterar la temperatura y producir otros estímulos.

El objetivo puede usar una acción de estudiar para examinar la imagen con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, se da cuenta de que el fantasma es una ilusión y el conjuro termina.

Mientras esté afectado por este conjuro, el objetivo tratará al fantasma como si fuera real y racionalizará cualquier resultado ilógico derivado de interactuar con él. Por ejemplo, si el objetivo intenta caminar por un puente ilusorio y sobrevive a la caída, creerá que el puente existe y que otra cosa ha provocado su caída.

Un objetivo afectado incluso puede recibir daño de la ilusión si el fantasma se muestra como una amenaza o una criatura peligrosa. En cada uno de tus turnos, la forma fantasmal puede causar 2d8 de daño psíquico al objetivo si está en el área que ocupa el fantasma o a 1,5 m de él. El objetivo percibe el daño como de un tipo apropiado para la ilusión.

Fundirse con la piedra

Transmutación de nivel 3 (clérigo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Entras en un objeto o una superficie de piedra lo suficientemente grande como para que tu cuerpo quepa dentro y tanto tú como tu equipo os fundís con la piedra hasta que termine el conjuro. Para ello, debes tocar la piedra. No queda nada de tu presencia visible ni que se pueda detectar mediante sentidos que no sean mágicos.

Mientras estés fundido con la piedra, no puedes ver lo que sucede fuera y tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que hagas para escuchar sonidos en el exterior.

Eres consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar 1,5 m de tu movimiento para salir de la piedra por el punto en el que entraste, lo que pone fin al conjuro. Por lo demás, no te puedes mover.

Un daño físico menor hecho a la piedra no te afecta, pero su destrucción parcial o un cambio en su forma (de manera que ya no quepas en ella) te expulsa y te causa 6d6 de daño de fuerza. La destrucción completa de la piedra (o su transmutación en una sustancia distinta) te expulsa de ella y te inflige 50 de daño de fuerza. Si eres expulsado, te mueves al espacio sin ocupar más cercano junto al punto en el que entraste en ella y tendrás el estado de derribado.

Geas

Encantamiento de nivel 5 (bardo, clérigo, druida, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: 30 días

Das una orden verbal a una criatura que puedas ver dentro del alcance y la obligas a llevar a cabo un cometido o le impides realizar una acción o actividad, según desees. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. El objetivo la superará automáticamente si no entiende la orden.

Mientras esté hechizada, la criatura sufre 5d10 de daño psíquico si actúa de manera contraria a tus instrucciones, y solo podrá recibir este daño una vez al día.

Puedes dar cualquier orden que quieras, siempre que no sea una actividad que suponga una muerte segura. Si das una orden suicida, el conjuro termina.

Un conjuro *deseo, levantar maldición* o *restablecimiento mayor* también pone fin a este conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Si usas un espacio de niveles 7 u 8, la duración será de 365 días. Si usas un espacio de nivel 9, el conjuro durará hasta que se le pone fin mediante uno de los conjuros mencionados anteriormente.

Glifo custodio

Abjuración de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamante en polvo que valga al menos 200 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado o se active

Inscribes un glifo que liberará posteriormente un efecto mágico. Puedes hacerlo en una superficie (como una mesa o un trozo de un suelo) o en un objeto que se pueda cerrar (como un libro o un cofre) para ocultar dicho glifo. Este puede abarcar una zona de hasta 3 m de diámetro. Si la superficie o el objeto se mueven más de 3 m respecto al lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se romperá y el conjuro terminará sin activarse.

El glifo es casi imperceptible y es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra tu CD de salvación de conjuros para detectarlo.

Cuando inscribes el glifo, decides qué lo activa y eliges si se trata de una runa explosiva o un glifo de conjuro, como se explica a continuación.

Establecer el activador. Cuando lances el conjuro, decide qué activará el glifo. En el caso de los glifos inscritos en una superficie, las condiciones que suelen activarlos incluyen tocarlos o situarse sobre ellos, quitar otro objeto que los cubra o acercarse a cierta distancia de ellos. En el caso de los glifos inscritos en un objeto, suelen activarse al abrir el objeto o mirar el glifo. En cuanto un glifo se activa, este conjuro termina.

Puedes especificar aún más la condición, de modo que solo las criaturas de ciertos tipos puedan activarlo (por ejemplo, que solo afecte a las aberraciones). También puedes establecer excepciones sobre qué criaturas no activarán el glifo; por ejemplo, las que pronuncien una contraseña.

Runa explosiva. Cuando se activa, el glifo estalla con energía mágica en una esfera de 6 m de radio centrada en él. Todas las criaturas situadas en esa zona realizan una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 5d8 de daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno (el tipo que elijas al crear el glifo) si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Glifo de conjuro. Puedes almacenar un conjuro preparado de nivel 3 o inferior en el glifo si lo lanzas como parte de la creación de dicho glifo. El conjuro debe tener como objetivo una sola criatura o un área. El conjuro almacenado no tiene ningún efecto inmediato cuando se lanza de esta manera.

Cuando el glifo se activa, el conjuro almacenado surte efecto. Si el conjuro tiene un objetivo, elige como dicho objetivo a la criatura que haya activado el glifo. Si afecta a un área, la zona está centrada en esa criatura. Si el conjuro invoca criaturas hostiles o crea objetos o trampas perjudiciales, aparecerán lo más cerca posible del intruso y lo atacarán. Si el conjuro requiere concentración, no terminará hasta alcanzar su duración máxima.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño de una runa explosiva aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio. Si creas un glifo de conjuro, puedes almacenar cualquier conjuro de hasta el mismo nivel que el espacio de conjuro que hayas empleado para el *glifo custodio.*

Globo de invulnerabilidad

Abjuración de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una cuenta de cristal)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una barrera inmóvil y brillante surge en una emanación de 3 m alrededor de ti y permanece hasta que el conjuro termine.

Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior que se lance desde fuera de la barrera no puede afectar a nada dentro de ella. Tales conjuros pueden hacer objetivo a criaturas y objetos que estén dentro de la barrera, pero no tendrán ningún efecto sobre ellos. De forma similar, el interior de la barrera estará excluido de las áreas de efecto creadas por dichos conjuros.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La barrera bloquea los conjuros de un nivel más por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Golpe apresador

Conjuración de nivel 1 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Al acertar al objetivo, unas enredaderas aparecerán sobre él y deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza. Las criaturas Grandes o de mayor tamaño tienen ventaja en esta tirada. Si la falla, tendrá el estado de apresado hasta que el conjuro termine. Si la supera, las enredaderas se marchitan y el conjuro termina.

Mientras esté apresado, el objetivo sufrirá 1d6 de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos. El objetivo o una criatura a su alcance puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, el conjuro termina.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Golpe de viento acerado

Conjuración de nivel 5 (explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo que valga al menos 1 pp)
Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada al lanzar el conjuro y luego desapareces para golpear como el viento. Elige hasta cinco criaturas que puedas ver dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra cada objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 6d10 de daño de fuerza.

A continuación, te teletransportas a un espacio sin ocupar que puedas ver a 1,5 m de uno de los objetivos.

Golpe flamígero

Evocación de nivel 5 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)
Duración: Instantáneo

Una columna de fuego brillante ruge desde el cielo. Todas las criaturas en un cilindro de 3 m de radio y 12 m de altura centrado en un punto dentro del alcance realizan una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 5d6 de daño de fuego y 5d6 de daño radiante si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño de fuego y radiante aumentan en 1d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Grasa

Conjuración de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de piel de cerdo o de mantequilla)
Duración: 1 minuto

Una grasa no inflamable cubre una zona cuadrada del suelo de 3 m de lado centrada en un punto dentro del alcance y que la convierte en terreno difícil hasta que termina el conjuro.

Cuando aparezca la grasa, las criaturas que haya en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Destreza o tendrán el estado de derribadas. Una criatura que entre en la zona o termine su turno ahí deberá superar esa tirada de salvación o caerá derribada.

Guarda contra la muerte

Abjuración de nivel 4 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura y le concedes cierta protección frente a la muerte. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo fueran a reducirse a 0 antes de que el conjuro termine, en lugar de eso, se reducen a 1 y el conjuro termina.

Si el conjuro sigue activo cuando el objetivo sufre un efecto que fuera a matarlo al instante sin causarle daño, se niega ese efecto y el conjuro termina.

Guardas y guardias

Abjuración de nivel 6 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una vara de plata que valga al menos 10 po)
Duración: 24 horas

Creas una protección que cubre hasta 250 m^2 de espacio en el suelo. La zona protegida puede tener hasta 6 m de altura y le das la forma de una zona cuadrada de 15 m de lado, cien cuadrados contiguos de 1,5 m de lado o veinticinco cuadrados contiguos de 3 m de lado.

Cuando lances el conjuro, puedes especificar criaturas individuales que no se verán afectadas por los efectos del conjuro. También puedes designar una contraseña que, cuando se diga en alto a 1,5 m o menos de la zona protegida, hace inmune a sus efectos a quien la dice.

Una clériga mediana lanza *guardián de la fe* para repeler a un huargo voraz.

El conjuro crea los efectos indicados a continuación en la zona protegida. *Disipar magia* no tiene efecto sobre *guardas y guardias*, pero sí que se pueden disipar los siguientes efectos. Si se disipan los cuatro, *guardas y guardias* terminará. Si lanzas el conjuro a diario durante 365 días en la misma zona, el conjuro durará hasta que se disipen todos sus efectos.

Escaleras. Todas las escaleras de la zona protegida se llenan de telas de araña de arriba abajo, como si estuvieran afectadas por el conjuro *telaraña*. Mientras dure *guardas y guardias*, estas telas de araña vuelven a generarse en un plazo de 10 minutos si se destruyen.

Pasillos. Todos los pasillos protegidos se llenan de niebla y pasan a estar muy oscuros. Además, en cada intersección o en cada camino que se divida y que permita elegir una dirección, hay un 50 % de probabilidad de que una criatura que no seas tú piense que va en la dirección contraria a la que haya elegido.

Puertas. Todas las puertas de la zona protegida están cerradas de manera mágica, como si estuvieran afectadas por el conjuro *cerradura arcana*. Además, puedes cubrir hasta 10 puertas con una ilusión para que parezcan simples secciones de pared.

Otro efecto del conjuro. Sitúas uno de los siguientes efectos mágicos dentro de la zona protegida:

- *Luces danzantes* en cuatro pasillos con un patrón sencillo que las luces reproducirán mientras dure *guardas y guardias*.
- *Boca mágica* en dos lugares.
- *Nube apestosa* en dos lugares (los vapores volverán tras 10 minutos si se dispersan mientras dure *guardas y guardias*).
- *Ráfaga de viento* en un pasillo o sala (el viento sopla sin parar mientras dure el conjuro).
- *Sugestión* en una casilla de 1,5 m de lado, y cualquier criatura que entre en ella recibirá la sugestión mentalmente.

Guardia de cuchillas

Truco de abjuración (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Siempre que una criatura haga una tirada de ataque contra ti antes de que el conjuro termine, el atacante restará 1d4 a esa tirada.

Guardián de la fe

Conjuración de nivel 4 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: 8 horas

Un guardián espectral Grande aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y levita sobre él hasta que termine el conjuro. El guardián ocupa ese espacio, es invulnerable y se muestra en una forma adecuada para tu deidad o panteón.

Cualquier enemigo que entre en un espacio a 3 m o menos del guardián por primera vez en un turno o empiece su turno allí hará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 20 de daño radiante si la falla o la mitad de daño si la supera. El guardián se desvanece cuando ha causado un total de 60 de daño.

Guía

Truco de adivinación (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.

Hablar con las plantas

Transmutación de nivel 3 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Insuflas una consciencia y una animación limitadas a las plantas en una emanación inmóvil de 9 m, lo que les otorga la capacidad de comunicarse contigo y obedecer órdenes sencillas que les des. Puedes preguntar a las plantas acerca de sucesos que hayan ocurrido en la zona del conjuro durante el último día y conseguir información sobre qué criaturas han pasado por allí, el clima y otras circunstancias.

También puedes convertir el terreno difícil debido al crecimiento vegetal (como matorrales y maleza) en terreno normal hasta que termine el conjuro o puedes convertir un terreno normal en el que haya plantas en terreno difícil hasta que termine el conjuro.

El conjuro no permite que las plantas se liberen del suelo y se desplacen, pero sí que pueden mover sus ramas, zarcillos y tallos por ti.

Si hay una criatura de tipo "planta" en la zona, puedes comunicarte con ella como si compartierais un idioma común.

Un druida humano emplea *hablar con los animales* para charlar con su mejor amigo úrsido.

Hablar con los animales

Adivinación de nivel 1 (bardo, brujo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, puedes comprender y comunicarte verbalmente con bestias y usar con ellas cualquiera de las opciones de la acción de influir.

La mayoría de bestias tienen poco que decir en cuestiones que no tengan que ver con la supervivencia o la compañía, pero como mínimo podrán proporcionarte información sobre los lugares y monstruos cercanos, incluyendo lo que hayan percibido en el último día.

Hablar con los muertos

Nigromancia de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (incienso para quemar)
Duración: 10 minutos

Otorgas una apariencia de vida a un cadáver de tu elección dentro del alcance para que pueda responder a tus preguntas. El cadáver debe tener boca y el conjuro falla si la criatura difunta era un muerto viviente cuando falleció. El conjuro también falla si el cadáver ya ha sido el objetivo de este conjuro en los últimos 10 días.

Hasta que el conjuro termine, puedes hacerle al cadáver hasta cinco preguntas. Este solo sabe lo que sabía en vida, incluidos los idiomas. Sus respuestas suelen ser breves,

crípticas o repetitivas, y no se siente obligado a darte una respuesta verdadera si eres hostil con él o te reconoce como un enemigo. Este conjuro no devuelve el alma de la criatura a su cuerpo, solo anima su espíritu. Por tanto, el cadáver no puede aprender nueva información, no entiende nada que haya ocurrido después su muerte y no puede especular sobre sucesos futuros.

Hacer añicos

Evocación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una lasca de mica)
Duración: Instantáneo

Un fuerte ruido surge de un punto de tu elección dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en ese punto hacen una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 3d8 de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Los autómatas tienen desventaja en esta tirada.

Los objetos no mágicos que se encuentren dentro del área del conjuro también recibirán el daño, salvo si los lleva o viste una criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Hallar corcel

Conjuración de nivel 2 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Invocas un ser sobrenatural que asume la forma de un corcel fiel en un espacio sin ocupar de tu elección dentro del alcance. La criatura utiliza el perfil del **corcel sobrenatural**. Si ya tienes un corcel gracias a este conjuro, se sustituirá por el nuevo.

El corcel se parece a un animal Grande que puedas montar de tu elección, como un caballo, un alce, un camello o un lobo terrible. Siempre que lances el conjuro, elige el tipo de criatura del corcel (celestial, feérico o infernal), lo que determinará ciertos atributos de su perfil.

Combate. El corcel se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa y funciona como una montura controlada mientras vayas sobre ella (como se describe en las normas del combate montado). Si tienes el estado de incapacitado, su turno irá justo después del tuyo, actuará con independencia de ti y se centrará en protegerte.

Desaparición del corcel. El corcel desaparece si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si mueres. Cuando desaparece, deja atrás todo lo que vistiera o llevase. Si vuelves a lanzar este conjuro, decides si invocas al corcel que desapareció u otro distinto.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Corcel sobrenatural

Celestial, feérico o infernal Grande (a tu elección), neutral

CA: 10 + 1 por cada nivel del conjuro
PG: 5 + 10 por cada nivel del conjuro (el corcel tiene una cantidad de dados de golpe [d10] igual al nivel del conjuro)
Velocidad: 18 m, volar 18 m (requiere un conjuro de nivel 4 o superior)

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	18	+4	+4	**Des**	12	+1	+1	**Con**	14	+2	+2
Int	6	−2	−2	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	8	−1	−1

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: telepatía 1,5 km (solo funciona contigo)
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Vínculo vital. Cuando recuperas puntos de golpe mediante un conjuro de nivel 1 o superior, el corcel recupera la misma cantidad de puntos de golpe si estás a 1,5 m o menos de él.

Acciones

Golpetazo sobrenatural. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 más el nivel de daño radiante (celestial), psíquico (feérico) o necrótico (infernal).

Acciones adicionales

Mirada siniestra (solo infernal; se recarga tras un descanso largo). *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, una criatura a 18 m o menos que el corcel pueda ver. *Fallo:* El objetivo tiene el estado de asustado hasta el final de tu siguiente turno.

Paso feérico (solo feérico; se recarga tras un descanso largo). El corcel se teletransporta, junto con su jinete, a un espacio sin ocupar de tu elección a 18 m o menos del corcel.

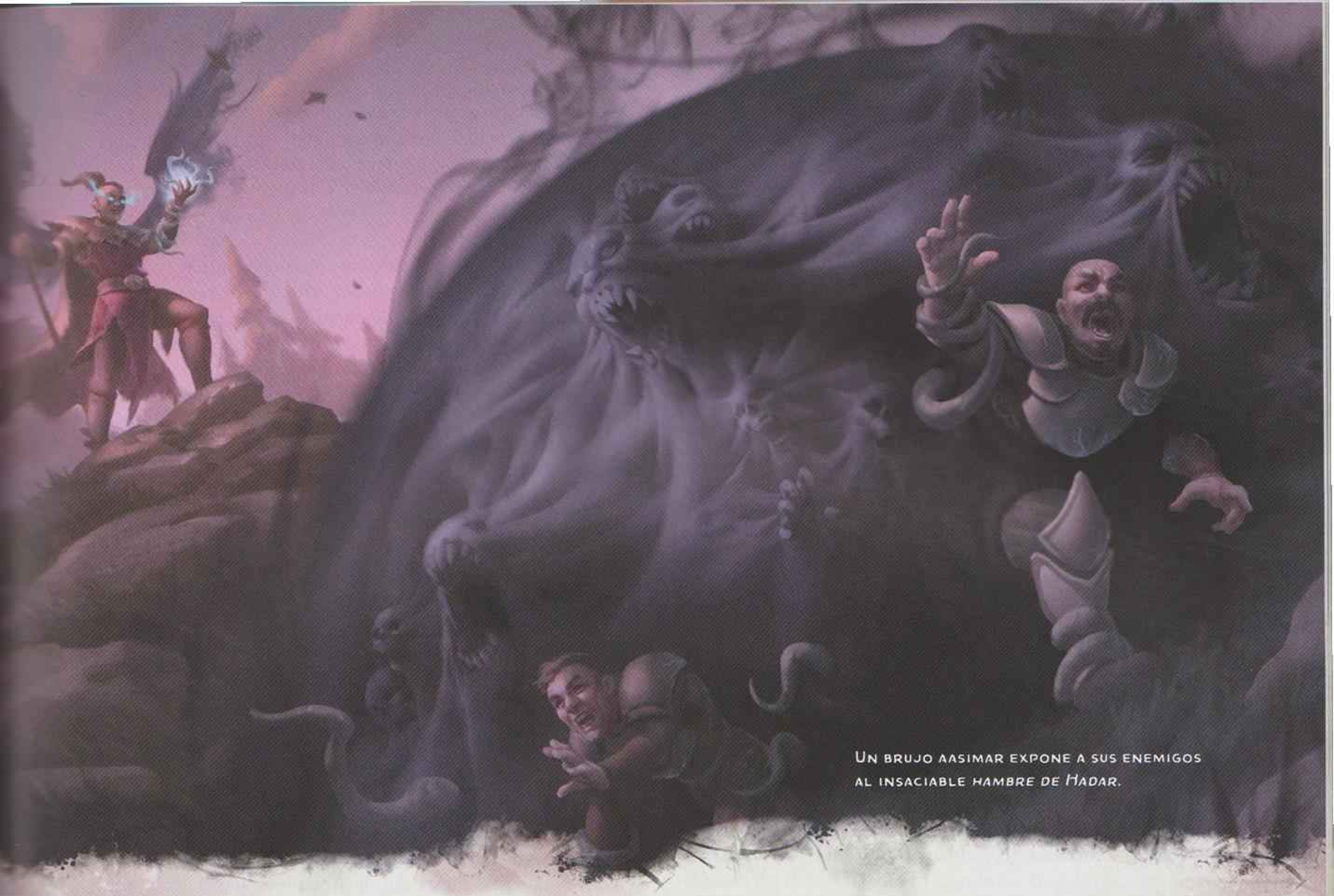
Toque sanador (solo celestial; se recarga tras un descanso largo). Una criatura a 1,5 m o menos del corcel recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más el nivel del conjuro.

Hambre de Hadar

Conjuración de nivel 3 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un tentáculo en salmuera)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Abres un portal al Reino Lejano, una región infestada de horrores ignotos. Aparece una esfera de oscuridad de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance y que permanece hasta que el conjuro termine. La esfera se considera terreno difícil y está llena de susurros extraños y sonidos de succión, audibles a 9 m de distancia. Ninguna luz mágica u ordinaria puede iluminar la zona, y las criaturas completamente dentro de ella tendrán el estado de cegadas.



Un brujo aasimar expone a sus enemigos al insaciable *hambre de Hadar*.

Cualquier criatura que comience su turno dentro de la zona recibirá 2d6 de daño de frío. Cualquier criatura que termine su turno dentro deberá superar una tirada de salvación de Destreza o recibirá 2d6 de daño de ácido de unos tentáculos sobrenaturales.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño de frío o de ácido (a tu elección) aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Hechizar monstruo

Encantamiento de nivel 4 (bardo, brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. La hace con ventaja si está luchando contra ti o tus aliados. Si la falla, tendrá el estado de hechizada hasta que el conjuro termine o hasta que tus aliados o tú le hagáis daño. La criatura hechizada es amistosa contigo, pero cuando el conjuro termine, sabrá que la hechizaste.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Hechizar persona

Encantamiento de nivel 1 (bardo, brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Un humanoide que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. La hace con ventaja si está luchando contra ti o tus aliados. Si la falla, tendrá el estado de hechizado hasta que el conjuro termine o hasta que tus aliados o tú le hagáis daño. La criatura hechizada es amistosa contigo, pero cuando el conjuro termine, sabrá que la hechizaste.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Heroísmo

Encantamiento de nivel 1 (bardo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Insuflas valor a una criatura voluntaria a la que toques. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune al estado de asustada y obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por aptitud mágica al principio de cada uno de sus turnos.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Hoja de fuego

Evocación de nivel 2 (druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una hoja de zumaque)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Haces aparecer una hoja ardiente en tu mano libre que es similar en tamaño y forma a una cimitarra y que durará hasta que termine el conjuro. Si sueltas la hoja, desaparece, pero puedes volver a invocarla como acción adicional.

Como acción de magia, puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la hoja ardiente. Si acierta, el objetivo sufrirá una cantidad de daño de fuego igual a 3d6 más tu modificador por aptitud mágica.

La hoja llameante emite luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más allá.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Identificar

Adivinación de nivel 1 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una perla que valga al menos 100 po)
Duración: Instantáneo

Tocas un objeto durante el lanzamiento del conjuro. Si se trata de un objeto mágico de un objeto imbuido de magia, averiguarás sus propiedades y cómo usarlas, si hace falta sintonizarse con él y cuántas cargas tiene, si corresponde. Si hay conjuros activos que afecten al objeto, sabrás cuáles son. Si el objeto se creó mediante un conjuro, averiguarás su nombre.

Si tocas a una criatura en lugar de un objeto, averiguarás qué conjuros activos le afectan en ese momento, si hay alguno.

Ilusión menor

Truco de ilusionismo (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: S, M (un poco de vellón)
Duración: 1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto situado dentro del alcance que permanecerá hasta que termine el conjuro. Consulta las descripciones a continuación para conocer sus efectos. La ilusión termina si lanzas el conjuro de nuevo.

Si una criatura emplea su acción de estudiar para examinar la imagen o el sonido, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que se trata de una ilusión, esta se irá desvaneciendo para esa criatura.

Sonido. Si creas un sonido, su volumen se situará entre el de un susurro y el de un grito. Puede ser tu voz, la de otra criatura, el rugido de un león, un redoblar de tambores o cualquier otro sonido que elijas. El sonido continúa incesante mientras dure el conjuro o puedes originar sonidos distintos en diferentes momentos antes del fin del conjuro.

Imagen. Si creas la imagen de un objeto (como una silla, pisadas embarradas o un pequeño cofre), no podrá ser mayor que un cubo de 1,5 m de lado. La imagen no puede generar sonido, luz, olor o cualquier otro efecto sensorial. La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla.

Ilusión programada

Ilusionismo de nivel 6 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (polvo de jade con un valor de al menos 25 po)
Duración: Hasta que sea disipado

Creas una ilusión de un objeto, una criatura u otro tipo de fenómeno visible dentro del alcance que se activa cuando se produce una condición específica. Hasta entonces, la ilusión es imperceptible. No puede tener un tamaño mayor que un cubo de 9 m de lado y, cuando lanzas el conjuro, tú decides cómo se comporta y el sonido que emite. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos.

Cuando se produzca la condición especificada, la ilusión se activará y actuará de la manera que hayas descrito. En cuanto finalice su actuación, desaparecerá y permanecerá inactiva durante 10 minutos, tras lo cual podrá volver a activarse la ilusión.

La condición puede ser tan genérica o detallada como quieras, aunque debe basarse en fenómenos visuales o audibles que se produzcan a 9 m o menos del área.

UN LANZADOR DE CONJUROS PODRÍA USAR *ILUSIÓN PROGRAMADA* PARA QUE APAREZCA UN PERRO GUARDIÁN Y LES PIDA AMABLEMENTE A LOS INTRUSOS QUE SE VAYAN.

Imagen silenciosa puede crear ilusiones mundanas o extravagantes.

Por ejemplo, podrías crear una ilusión de ti para que aparezca y avise a quienes intenten abrir una puerta con trampa.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella y los sonidos que emita le sonarán huecos.

Imagen mayor

Ilusionismo de nivel 3 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un poco de vellón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una imagen de un objeto, una criatura u otro tipo de fenómeno visible cuyas dimensiones no excedan las de un cubo de 6 m de lado. La imagen aparece en un sitio que puedas ver dentro del alcance y se mantiene hasta que termine el conjuro. Parece real e incluye sonidos, olores y temperatura apropiados para lo que se representa, pero no puede hacer daño ni provocar estados.

Si estás dentro del alcance de la ilusión, puedes utilizar una acción de magia para moverla a otro sitio dentro de dicho alcance. Al cambiarla de sitio, puedes alterar su apariencia de forma que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas la imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla de forma que parezca estar andando. De forma similar, puedes hacer que la ilusión produzca distintos sonidos en diferentes momentos e incluso mantener una conversación, por ejemplo.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella y sus otras cualidades sensoriales se irán desvaneciendo para esa criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El conjuro durará hasta que sea disipado y no requerirá concentración si se lanza con un espacio de conjuro de nivel 4 o superior.

Imagen múltiple

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

En tu espacio aparecen tres duplicados ilusorios de ti. Hasta que el conjuro termine, estos duplicados se mueven a la vez que tú e imitan tus acciones cambiando de posición, por lo que es imposible saber cuál es la imagen real.

Cada vez que una criatura te acierte con una tirada de ataque mientras dure el conjuro, tira 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquiera de los resultados es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el golpe en tu lugar y es destruido. Por lo demás, los duplicados ignoran el resto del daño y efectos. Cuando los tres duplicados son destruidos, el conjuro termina.

Una criatura no se verá afectada por este conjuro si tiene el estado de cegada, visión ciega o visión verdadera.

Imagen silenciosa

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de vellón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una imagen de un objeto, una criatura u otro tipo de fenómeno visible cuyas dimensiones no excedan las de un cubo de 4,5 m de lado. La imagen aparece en un sitio dentro del alcance y se mantiene hasta el final del conjuro. La imagen es solamente visual; no está acompañada de sonido, olor u otros efectos sensoriales.

Como acción de magia, puedes mover la imagen a cualquier sitio dentro del alcance. Al cambiarla de sitio, puedes alterar su apariencia de forma que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas la imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla de forma que parezca estar andando.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella.

Impacto certero
Truco de adivinación (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: S, M (un arma con la que tengas competencia y que valga al menos 1 pc)
Duración: Instantáneo

Un destello de perspicacia mágica te guía y haces un ataque con el arma empleada para lanzar el conjuro. El ataque usa tu aptitud mágica para las tiradas de ataque y de daño en lugar de la Fuerza o la Destreza. Si el ataque inflige daño, puede ser radiante o del tipo de daño normal del arma (a tu elección).

Mejora de truco. Independientemente de si haces daño radiante o del tipo normal del arma, el ataque inflige daño radiante adicional cuando alcanzas los niveles 5 (1d6), 11 (2d6) y 17 (3d6).

Imponer maldición
Nigromancia de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura, que deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará maldecida hasta que el conjuro termine. Hasta que se rompa la maldición, el objetivo sufrirá uno de los siguientes efectos a tu elección:

- Elige una característica. El objetivo tendrá desventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación hechas con esa característica.
- El objetivo tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra ti.
- En combate, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría al principio de cada uno de sus turnos o se verá obligado a llevar a cabo la acción de esquivar ese turno.
- Si causas daño al objetivo con una tirada de ataque o un conjuro, recibirá 1d8 de daño necrótico adicional.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Si lanzas este conjuro con un espacio de nivel 4, puedes mantener la concentración en él hasta 10 minutos. Si usas un espacio de nivel 5 o superior, el conjuro no requiere concentración y la duración pasará a ser de 8 horas (espacio de nivel 5 o 6) o de 24 horas (espacio de nivel 7 u 8). Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, el conjuro durará hasta que sea disipado.

Indetectable
Abjuración de nivel 3 (bardo, explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de diamante en polvo que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: 8 horas

Hasta que termine el conjuro, escondes a un objetivo que toques ante los conjuros de adivinación. Este puede ser una criatura voluntaria, o un lugar o un objeto que no midan más de 3 m en ninguna de sus dimensiones. El objetivo no podrá ser el objetivo de conjuros de adivinación ni podrá ser percibido mediante sensores mágicos de escudriñamiento.

Infligir heridas
Nigromancia de nivel 1 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 2d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Inmovilizar monstruo
Encantamiento de nivel 5 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro recto)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Inmovilizar persona
Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro recto)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a un humanoide adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Insecto gigante

Conjuración de nivel 4 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas una araña, una avispa o un ciempiés gigantes (a tu elección cuando lanzas el conjuro). Se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y utiliza el perfil del **insecto gigante**. La forma que elijas determina ciertos aspectos de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

Insecto gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 + el nivel del conjuro
PG: 30 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 4
Velocidad: 12 m, trepar 12 m, volar 12 m (solo avispa)

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	17	+3	+3	**Des**	13	+1	+1	**Con**	15	+2	+2
Int	4	−3	−3	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	3	−4	−4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Trepar cual arácnido. El insecto puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Ataque múltiple. El insecto realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Punzada venenosa. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 3 m. *Acierto:* 1d6 + 3 más el nivel del conjuro de daño perforante más 1d4 de daño de veneno.

Proyectil de telarañas (solo araña). *Tirada de ataque a distancia:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 18 m. *Acierto:* 1d10 + 3 más el nivel del conjuro de daño contundente y la velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el principio del siguiente turno del insecto.

Acciones adicionales

Escupitajo venenoso (solo ciempiés). *Tirada de salvación de Constitución:* tu CD de salvación de conjuros, una criatura que el insecto pueda ver a 3 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del insecto.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Invertir la gravedad

Transmutación de nivel 7 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 30 m
Componentes: V, S, M (un imán natural y virutas de hierro)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro invierte la gravedad en un cilindro de 15 m de radio y 30 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas y objetos dentro de la zona que no estén fijados al suelo caerán hacia arriba y llegarán a la parte superior del cilindro. Una criatura puede hacer una tirada de salvación de Destreza para agarrarse a un objeto fijo a su alcance y así evitar la caída hacia arriba.

Si un techo o un objeto fijo se interpone en la caída, las criaturas y objetos chocan contra él como harían en una caída normal hacia abajo. Si una criatura u objeto llega a la parte superior del cilindro sin chocarse con nada, permanecerá allí flotando hasta que el conjuro termine. Cuando ocurra, las criaturas y objetos afectados caerán hacia abajo.

Invisibilidad

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pestaña envuelta en goma arábiga)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine. El conjuro terminará inmediatamente después de que el objetivo haga una tirada de ataque, cause daño o lance un conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Espíritu aberrante (contemplador)

Invisibilidad mejorada

Ilusionismo de nivel 4 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine.

Invocación instantánea de Drawmij

Conjuración de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un zafiro que valga al menos 1000 po)
Duración: Hasta que sea disipado

Tocas el zafiro empleado en el lanzamiento y un objeto que pese 5 kg o menos y cuya dimensión más grande sea de 1,8 m o menos. El conjuro deja una marca invisible en su superficie y graba de la misma forma el nombre del objeto en el zafiro. Cada vez que lances este conjuro, deberás usar un zafiro distinto.

A partir de entonces, podrás emplear una acción de magia para decir el nombre del objeto y aplastar el zafiro. El objeto aparecerá en tu mano al instante, sin importar las distancias físicas o interplanares, y el conjuro terminará.

Si otra criatura sostiene o lleva el objeto consigo, aplastar el zafiro no lo llevará hasta ti. En su lugar, descubrirás quién es la criatura que lo tiene y su paradero actual.

Invocar aberración

Conjuración de nivel 4 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un tentáculo en salmuera y un globo ocular en un vial con incrustaciones de platino que valga al menos 400 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu aberrante que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu aberrante**. Cuando lances el conjuro, elige azotamentes, contemplador o slaad. La criatura se parecerá a una aberración de ese tipo, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu aberrante

Aberración Mediana, neutral

CA: 11 + el nivel del conjuro
PG: 40 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 4
Velocidad: 9 m, volar 9 m (levitar; solo contemplador)

		Mod.	Salv.			Mod.	Salv.			Mod.	Salv.
Fue	16	+3	+3	Des	10	+0	+0	Con	15	+2	+2
Int	16	+3	+3	Sab	10	+0	+0	Car	6	−2	−2

Inmunidades: psíquico
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: habla de las profundidades, entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Aura susurrante (solo azotamentes). Al comienzo de todos los turnos del espíritu, este emite energía psiónica si no tiene el estado de incapacitado. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, todas las criaturas (excepto tú) a 1,5 m o menos del espíritu. *Fallo:* 2d6 de daño psíquico.

Regeneración (solo slaad). El espíritu recupera 5 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Garra (solo slaad). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d10 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante y el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe hasta el principio del siguiente turno del espíritu.

Golpe psíquico (solo azotamentes). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño psíquico.

Rayo ocular (solo contemplador). *Tirada de ataque a distancia:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 45 m. *Acierto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño psíquico.

Espíritu autómata (piedra)

Espíritu autómata

Autómata Mediano, neutral

CA: 13 + el nivel del conjuro
PG: 40 + 15 por cada nivel del conjuro superior al 4
Velocidad: 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	18	+4	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	18	+4	+4
Int	14	+2	+2	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	5	−3	−3

Resistencias: veneno
Inmunidades: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Cuerpo abrasador (solo metal). Una criatura que acierte al espíritu con un ataque cuerpo a cuerpo o empiece su turno en un agarre con el espíritu sufre 1d10 de daño de fuego.

Letargo pétreo (solo piedra). Cuando una criatura empieza su turno a 3 m o menos del espíritu, este puede hacerla objetivo con energía mágica si puede verla. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, el objetivo. *Fallo:* hasta el principio de su siguiente turno, el objetivo no puede realizar ataques de oportunidad y su velocidad se reduce a la mitad.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques con su golpe igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 + 4 + el nivel del conjuro de daño contundente.

Reacciones

Azote berserk (solo arcilla). *Detonante:* el espíritu recibe daño de una criatura. *Respuesta:* el espíritu realiza un ataque con su golpe contra esa criatura si es posible o se mueve hasta la mitad de su velocidad hacia esa criatura sin provocar ataques de oportunidad.

Invocar autómata

Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (una caja de seguridad que valga al menos 400 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas el espíritu de un autómata, que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu autómata**. Cuando lances el conjuro, elige un material: arcilla, metal o piedra. La criatura parecerá una estatua animada (tú decides el aspecto) hecha del material en cuestión, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Invocar bestia

Conjuración de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (una pluma, un poco de pelaje y cola de pez dentro de una bellota bañada en oro que valga al menos 200 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu bestial**. Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu bestial

Bestia Pequeña, neutral

CA: 11 + el nivel del conjuro
PG: 20 (solo aire) o 30 (solo mar y tierra) + 5 por cada nivel del conjuro superior al 2
Velocidad: 9 m, nadar 9 m (solo mar), trepar 9 m (solo tierra), volar 18 m (solo aire)

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	18	+4	+4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	16	+3	+3
Int	4	−3	−3	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	5	−3	−3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Atacar en manada (solo mar y tierra). El espíritu tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del espíritu se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Pasar volando (solo aire). El espíritu no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Respirar en el agua (solo mar). El espíritu solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques de desgarro igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 + 4 + el nivel del conjuro de daño perforante.

Espíritu cele
(vengador)

Invocar celestial

Conjuración de nivel 5 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un relicario que valga al menos 500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu celestial que se manifiesta con una forma angelical en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu celestial**. Cuando lances el conjuro, elige defensor o vengador. Tu elección determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Invocar dragón

Conjuración de nivel 5 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un objeto con la imagen de un dragón grabada en él que valga al menos 500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas el espíritu de un dragón, que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu dracónico.** La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu dracónico (frío)

Espíritu celestial

Celestial Grande, neutral

CA: 11 + el nivel del conjuro + 2 (solo defensor)
PG: 40 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 5
Velocidad: 9 m, volar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	16	+3	+3	**Des**	14	+2	+2	**Con**	16	+3	+3
Int	10	+0	+0	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	16	+3	+3

Resistencias: radiante
Inmunidades: asustado, hechizado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: celestial, entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Maza radiante (solo defensor). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d10 + 3 + el nivel del conjuro de daño radiante, y el espíritu puede elegirse a sí mismo o a otra criatura que pueda ver a 3 m o menos del objetivo. La criatura elegida gana 1d10 puntos de golpe temporales.

Arco radiante (solo vengador). *Tirada de ataque a distancia:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 180 m. *Acierto:* 2d6 + 2 + el nivel del conjuro de daño radiante.

Toque sanador (1/día). El espíritu toca a otra criatura. El objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 + el nivel del conjuro.

Espíritu dracónico

Dragón Grande, neutral

CA: 14 + el nivel del conjuro
PG: 50 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 5
Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	19	+4	+4	**Des**	14	+2	+2	**Con**	17	+3	+3
Int	10	+0	+0	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	14	+2	+2

Resistencias: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno
Inmunidades: asustado, envenenado, hechizado
Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: dracónico, entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Resistencias compartidas. Cuando invoques al espíritu, elige una de sus resistencias. Tienes resistencia al tipo de daño elegido hasta que el conjuro termine.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques de desgarro igual a la mitad del nivel del conjuro (redondeado hacia abajo) y utiliza su ataque de aliento.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 3 m. *Acierto:* 1d6 + 4 + el nivel del conjuro de daño perforante.

Ataque de aliento. *Tirada de salvación de Destreza:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, todas las criaturas en un cono de 9 m. *Fallo:* 2d6 de daño de un tipo al que este espíritu tenga resistencia (a tu elección cuando lanzas el conjuro). *Éxito:* la mitad del daño.

Invocar elemental

Conjuración de nivel 4 (druida, explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (aire, un guijarro, ceniza y agua dentro de un vial con incrustaciones de oro que valga al menos 400 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu elemental que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu elemental**. Cuando lances el conjuro, elige un elemento: agua, aire, fuego o tierra. La criatura se parecerá a un ser bípedo envuelto en el elemento elegido, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu elemental

Elemental Mediano, neutral

CA: 11 + el nivel del conjuro
PG: 50 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 4
Velocidad: 12 m, excavar 12 m (solo tierra), nadar 12 m (solo agua), volar 12 m (levitar; solo aire)

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	18	+4	+4	**Des**	15	+2	+2	**Con**	17	+3	+3
Int	4	−3	−3	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	16	+3	+3

Resistencias: ácido (solo agua), cortante y perforante (solo tierra), relámpago y trueno (solo aire)
Inmunidades: fuego (solo fuego), veneno; cansancio, envenenado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: primordial, entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Forma amorfa (solo agua, aire y fuego). El espíritu puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin que cuente como terreno difícil.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques con su golpe igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d10 + 4 + el nivel del conjuro de daño contundente (solo tierra), de frío (solo agua), de fuego (solo fuego) o de relámpago (solo aire).

Un explorador lanza *invocar feérico* para convocar a un espíritu feérico enfurecido que se enfrenta a un merodeador merrow.

Joseph Weston

Invocar feérico

Conjuración de nivel 3 (brujo, druida, explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (una flor bañada en oro que valga al menos 300 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu feérico**. Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: alegre, burlón o enfurecido. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu elección con ese estado de ánimo, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu feérico

Feérico Pequeño, neutral

CA: 12 + el nivel del conjuro
PG: 30 + 10 por cada nivel del conjuro superior al 3
Velocidad: 9 m, volar 9 m

		Mod.	Salv.			Mod.	Salv.			Mod.	Salv.
Fue	13	+1	+1	**Des**	16	+3	+3	**Con**	14	+2	+2
Int	14	+2	+2	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	16	+3	+3

Inmunidades: hechizado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: silvano, entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques con su filo feérico igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Filo feérico. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 2d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño de fuerza.

Acciones adicionales

Paso feérico. El espíritu se teletransporta mágicamente hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. A continuación, se produce uno de los siguientes efectos, en función del ánimo elegido para el espíritu:

Alegre. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, una criatura que el espíritu pueda ver a 3 m o menos de sí. *Fallo:* el objetivo queda hechizado por ti y el espíritu durante 1 minuto o hasta que sufra algún tipo de daño.

Burlón. El espíritu llena de oscuridad mágica un cubo de 3 m de lado a 1,5 m o menos de él, que durará hasta el final de su siguiente turno.

Enfurecido. El espíritu tiene ventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de este turno.

Espíritu infernal (diablo)

Invocar infernal

Conjuración de nivel 6 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un vial con sangre que valga al menos 600 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu infernal que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu infernal**. Cuando lances el conjuro, elige demonio, diablo o yugoloth. La criatura se parecerá a un infernal del tipo elegido, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu infernal

Infernal Grande, neutral

CA: 12 + el nivel del conjuro
PG: 50 (solo demonio) o 40 (solo diablo) o 60 (solo yugoloth) + 15 por cada nivel del conjuro superior al 6
Velocidad: 12 m, trepar 12 m (solo demonio), volar 18 m (solo diablo)

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	13	+1	+1	**Des**	16	+3	+3	**Con**	15	+2	+2
Int	10	+0	+0	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	16	+3	+3

Resistencias: fuego
Inmunidades: veneno; envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: abisal, infernal; telepatía 18 m
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Resistencia mágica. El espíritu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Últimos estertores (solo demonio). Cuando los puntos de golpe del espíritu se reduzcan a 0 o el conjuro termine, el espíritu explotará. *Tirada de salvación de Destreza:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, todas las criaturas en una emanación de 3 m que se origina en el espíritu. *Fallo:* 2d10 más el nivel de este conjuro de daño de fuego. *Éxito:* la mitad del daño.

Vista del diablo (solo diablo). La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del espíritu.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Garras (solo yugoloth). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Inmediatamente después de que el ataque acierte o falle, el espíritu puede teletransportarse hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Mordisco (solo demonio). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d12 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico.

Golpe ardiente (solo diablo). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m o 45 m a distancia. *Acierto:* 2d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño de fuego.

Invocar muerto viviente

Nigromancia de nivel 3 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (una calavera bañada en oro que valga al menos 300 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu muerto viviente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y usa el perfil del **espíritu muerto viviente**. Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: esquelética, fantasmal o pútrida. El espíritu se parecerá a un muerto viviente con la forma elegida, lo que determinará ciertos detalles de su perfil. La criatura desaparecerá si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el conjuro termina.

La criatura se considera un aliado para tus aliados y para ti. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero su turno va justo después del tuyo, obedece tus órdenes verbales (no requiere acción) y, si no le das ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Usa el nivel del espacio de conjuro para determinar el nivel del conjuro en el perfil.

Espíritu muerto viviente (fantasmal)

Espíritu muerto viviente

Muerto viviente Mediano, neutral

CA: 11 + el nivel del conjuro
PG: 30 (solo fantasmal o pútrido) o 20 (solo esquelético) + 10 por cada nivel del conjuro superior al 3
Velocidad: 9 m, volar 12 m (levitar; solo fantasmal)

		Mod.	Salv.			Mod.	Salv.			Mod.	Salv.
Fue	12	+1	+1	**Des**	16	+3	+3	**Con**	15	+2	+2
Int	4	−3	−3	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	9	−1	−1

Inmunidades: necrótico, veneno; asustado, cansancio, envenenado, paralizado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: entiende los idiomas que conozcas
VD: ninguno (0 PX; BC igual a tu bonificador por competencia)

Atributos

Aura purulenta (solo pútrido). *Tirada de salvación de Constitución:* CD igual a tu CD de salvación de conjuros, cualquier criatura (excepto tú) que empiece su turno en una emanación de 1,5 m que se origina en el espíritu. *Fallo:* la criatura tiene el estado de envenenada hasta el principio de su siguiente turno.

Pasaje incorpóreo (solo fantasmal). El espíritu puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Si acaba su turno dentro de un objeto, se desplaza al espacio sin ocupar más cercano y recibe 1d10 de daño de fuerza por cada 1,5 m recorridos.

Acciones

Ataque múltiple. El espíritu realiza una cantidad de ataques igual a la mitad del nivel de este conjuro (redondeado hacia abajo).

Garra purulenta (solo pútrido). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Si el objetivo tiene el estado de envenenado, tendrá el estado de paralizado hasta el final de su siguiente turno.

Toque mortal (solo fantasmal). *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico y el objetivo tiene el estado de asustado hasta el final de su siguiente turno.

Rayo sepulcral (solo esquelético). *Tirada de ataque a distancia:* bonificador igual a tu modificador de ataque de conjuros, alcance 45 m. *Acierto:* 2d4 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico.

Jaula de fuerza

Evocación de nivel 7 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 30 m
Componentes: V, S, M (polvo de rubí que valga al menos 1500 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una prisión inmóvil e invisible con forma de cubo y compuesta de fuerza mágica surge en una zona de tu elección dentro del alcance. Puede ser una jaula o una caja de paredes sólidas, según desees.

Una prisión con forma de jaula puede tener hasta 6 m de lado y estar hecha de barrotes de 1,25 cm de diámetro separados 1,25 cm entre sí. Una prisión con forma de caja puede tener hasta 3 m de lado. Creará una barrera sólida que impida que cualquier materia la atraviese y bloqueará cualquier conjuro que se lance a esa zona o desde ella.

Cuando lances el conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula quedará atrapada en ella. A las criaturas que se encuentren solo parcialmente dentro del área o sean demasiado grandes para caber en ella se las empujará lejos del centro de la jaula hasta estar completamente fuera de la zona.

Una criatura que esté dentro de la jaula no puede salir de ella por medios que no sean mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje interplanar para huir, primero deberá hacer una tirada de salvación de Carisma. Si la supera, podrá usar esa magia para salir de la jaula. Si falla la tirada, no saldrá y se perderá el espacio de conjuro o el efecto. La jaula también se extiende hasta el Plano Etéreo e impide el viaje etéreo.

Este conjuro no se puede eliminar mediante *disipar magia*.

Laberinto

Conjuración de nivel 8 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberíntico. El objetivo permanecerá allí hasta que termine el conjuro o hasta que escape del laberinto.

El objetivo puede llevar a cabo una acción de estudiar para intentar escapar. Cuando lo haga, realizará una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 20. Si la supera, escapará y el conjuro terminará.

Cuando el conjuro termine, el objetivo reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Labia

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, cuando hagas una prueba de Carisma, puedes sustituir el resultado de la tirada por un 15. Además, digas lo que digas, cualquier magia usada para detectar si dices la verdad indicará que la estás diciendo.

Látigo de espinas

Truco de transmutación (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (el tallo de una planta con espinas)
Duración: Instantáneo

Creas un látigo similar a una enredadera cubierta de espinas que fustiga bajo tus órdenes a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufre 1d6 de daño perforante y, si es Grande o más pequeño, puedes arrastrarlo hasta 3 m hacia ti.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Levantar maldición

Abjuración de nivel 3 (brujo, clérigo, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Con tan solo tocar a una criatura o un objeto, eliminarás todas las maldiciones que le afecten. Si el objetivo es un objeto mágico maldito, la maldición permanecerá, pero este conjuro romperá la sintonización del objeto con el dueño, lo que le permitirá quitárselo o deshacerse de él.

Levitar

Transmutación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un muelle de metal)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura o un objeto suelto de tu elección que puedas ver dentro del alcance se eleva verticalmente hasta 6 m y se mantiene suspendido hasta que el conjuro termine. El conjuro puede hacer levitar un objeto que pese hasta 250 kg y no afecta a una criatura no voluntaria que supere una tirada de salvación de Constitución.

El objetivo solo puede moverse empujándose o tirando de un objeto fijo o una superficie a su alcance (como una pared o techo), lo que le permite desplazarse como si estuviera trepando. En tu turno, puedes variar la altitud del objetivo hasta 6 m en cualquier sentido. Si tú mismo eres el objetivo, te puedes mover hacia arriba o abajo como parte de tu movimiento. En caso contrario, puedes usar una acción de magia para mover al objetivo, que deberá permanecer dentro del alcance del conjuro.

Cuando el conjuro termine, el objetivo flotará suavemente hasta llegar al suelo si todavía está en el aire.

Libertad de movimiento

Abjuración de nivel 4 (bardo, clérigo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una tira de cuero)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que termine el conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por el terreno difícil y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden reducir su velocidad ni hacer que tenga los estados de apresado o paralizado. Además, el objetivo tiene una velocidad nadando igual a su velocidad.

El objetivo también puede gastar 1,5 m de movimiento para escapar automáticamente de ataduras no mágicas, como unas esposas o una criatura que le imponga el estado de agarrado.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Llama permanente

Evocación de nivel 2 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de rubí que valga al menos 50 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Una llama surge de un objeto que toques. El efecto emite una luz brillante en un radio de 6 m y una luz tenue 6 m más allá. Parece una llama normal, pero no genera calor ni consume combustible. La llama se puede tapar u ocultar, pero no se puede apagar ni extinguir.

Llama sagrada

Truco de evocación (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Llamar al relámpago

Conjuración de nivel 3 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una nube de tormenta aparece en un punto dentro del alcance que puedas ver por encima de ti. La nube adopta la forma de un cilindro de 3 m de altura y 18 m de radio.

Cuando lances el conjuro, elige un punto que puedas ver bajo la nube y de ella caerá un relámpago hacia ese punto. Todas las criaturas a 1,5 m o menos de ese punto hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d10 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción de magia para volver a invocar otro relámpago y elegir como objetivo el mismo punto u otro distinto.

Si estás al aire libre y hay una tormenta cuando lanzas este conjuro, te da el control de ella en vez de crear una nueva. En estas condiciones, el daño del conjuro aumenta en 1d10.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Localizar animales o plantas

Adivinación de nivel 2 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (pelaje de un sabueso)
Duración: Instantáneo

Describe o nombra un tipo concreto de bestia, criatura de tipo "planta" o planta no mágica. Descubres la dirección y la distancia hasta la criatura o la planta de ese tipo más cercana que esté a 7,5 km o menos, siempre y cuando haya alguna.

Localizar criatura

Adivinación de nivel 4 (bardo, clérigo, druida, explorador, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (pelaje de un sabueso)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra una criatura que conozcas. Presientes la dirección en la que se encuentra dicha criatura si está a 300 m o menos de ti. Si la criatura se está moviendo, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio) si has visto a una criatura así de cerca (a 9 m o menos) al menos una vez. Si una criatura que describas o nombres está adoptando una forma distinta, por ejemplo bajo los efectos de un conjuro *de la carne a la piedra* o *polimorfar*, este conjuro no la localiza.

El conjuro no puede localizar a una criatura si hay cualquier grosor de plomo que bloquee una ruta directa entre la criatura y tú.

Un clérigo elfo usa el conjuro *luz del día* para traer la luz del amanecer a una corte vampírica.

Localizar objeto

Adivinación de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una ramita con forma de horquilla)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Describe o nombra un objeto que conozcas. Presientes la dirección en la que se encuentra dicho objeto si está a 300 m o menos de ti. Si el objeto se está moviendo, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede localizar un objeto específico que conozcas si lo has visto de cerca (a 9 m o menos) al menos una vez. Como alternativa, el conjuro puede localizar el objeto más cercano de un tipo particular, como un cierto tipo de ropa, joyas, muebles, herramientas o armas.

El conjuro no puede localizar un objeto si hay cualquier grosor de plomo que bloquee una ruta directa entre dicho objeto y tú.

Luces danzantes

Truco de ilusionismo (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una pizca de fósforo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas hasta cuatro luces del tamaño de antorchas dentro del alcance. Puedes darles la apariencia de antorchas, linternas u orbes luminosos, y levitarán hasta que el conjuro termine. Como alternativa, combinas las cuatro luces en una sola de tamaño Mediano y aspecto vagamente humanoide. En ambos casos, cada luz proyecta una luz tenue en un radio de 3 m.

Como acción adicional, puedes mover las luces hasta 18 m a otro espacio dentro del alcance. Cada luz debe estar a 6 m o menos de otra luz creada por este conjuro y se desvanecerá si sale del alcance del mismo.

Luz

Truco de evocación (bardo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fosforescente)
Duración: 1 hora

Tocas un objeto Grande o más pequeño que nadie lleve o vista. Hasta que el conjuro termine, el objeto emitirá luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue otros 6 m más allá. La luz puede tener el color que desees.

Tapar completamente el objeto con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo vuelves a lanzar.

Luz del día

Evocación de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una luz solar se extiende desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 18 m de radio. La zona que cubre es de luz brillante y emite una luz tenue 18 m más allá.

Como alternativa, lanzas el conjuro sobre un objeto que no lleve o vista nadie, lo que hará que la luz solar llene una emanación de 18 m metros que se origina en él. Cubrir el objeto con algo opaco, como un cuenco o un casco, bloqueará la luz solar.

Si cualquier zona del conjuro se superpone con una zona de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que creó esa oscuridad se disipa.

Mal de ojo

Nigromancia de nivel 6 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, tus ojos se convierten en un vacío oscuro. Una criatura de tu elección que puedas ver a 18 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o se verá afectada por uno de los efectos descritos debajo, a tu elección, hasta que termine el conjuro.

En cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción de magia para hacer objetivo a otra criatura, pero no puedes volver a elegir a una que haya superado una tirada de salvación contra este lanzamiento del conjuro.

Náuseas. El objetivo tiene el estado de envenenado.

Pánico. El objetivo tiene el estado de asustado. En cada uno de sus turnos, el objetivo asustado deberá realizar la acción de correr para alejarse de ti por la ruta más corta y segura disponible. Si se mueve a un espacio que esté al menos a 18 m de ti donde no pueda verte, el efecto termina.

Sueño. El objetivo tiene el estado de inconsciente. Se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza una acción para despertarlo.

Maleficio

Encantamiento de nivel 1 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (el ojo petrificado de un tritón)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Impones una maldición a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño necrótico adicional al objetivo siempre que le aciertes con una tirada de ataque. Además, elige una característica cuando lances el conjuro. El objetivo tendrá desventaja en las pruebas que haga con la característica elegida.

Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en un turno posterior para maldecir a una nueva criatura.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Tu concentración puede durar más si usas un espacio de conjuro de nivel 2 (hasta 4 horas), 3 o 4 (hasta 8 horas) o 5 o más (24 horas).

Mano de Bigby

Evocación de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una cáscara de huevo y un guante)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una mano de energía mágica brillante de tamaño Grande en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta mano durará hasta que el conjuro termine y estará bajo tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano.

La mano es un objeto con una CA de 20 y una cantidad de puntos de golpe igual a tus puntos de golpe máximos. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. La mano no ocupa el espacio en el que se encuentra.

Cuando lances el conjuro y como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 18 m y luego usar uno de los siguientes efectos:

Mano apresadora. La mano intenta agarrar a una criatura Enorme o más pequeña que esté a 1,5 m o menos de ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de agarrado. La CD para escapar es igual a tu CD de salvación de conjuros. Mientras la mano agarre al objetivo, puedes usar una acción adicional para hacer que la mano lo aplaste y causarle una cantidad de daño contundente igual a 4d6 más tu modificador por aptitud mágica.

Mano contundente. La mano intenta empujar a una criatura Enorme o más pequeña que esté a 1,5 m o menos de ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o la mano lo empujará hasta 1,5 m más una distancia igual a 1,5 m × tu modificador por aptitud mágica. La mano se mueve a la vez que el objetivo y permanece a 1,5 m o menos de él.

El mago Bigby usa su conjuro característico, *mano de Bigby*, para que no interrumpan su investigación.

Mano interpuesta. La mano te proporciona cobertura media contra ataques y otros efectos que se originen en su espacio o intenten atravesarla. Además, ese espacio se considera terreno difícil para tus enemigos.

Puño cerrado. La mano golpea a un objetivo a 1,5 m o menos de ella. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si acierta, el objetivo recibe 5d8 de daño de fuerza.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño del puño cerrado aumenta en 2d8 y el daño de la mano apresadora aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Mano de mago

Truco de conjuración (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Conjuras una mano espectral flotante en un punto de tu elección dentro del alcance. La mano dura hasta que el conjuro termine. Además, desaparecerá si en algún momento está a más de 9 m de ti o si vuelves a lanzar este conjuro.

Cuando lances este conjuro, puedes utilizar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o un recipiente que no estén cerrados con llave, sacar un objeto de un recipiente abierto o guardarlo en él o verter el contenido de un vial.

Como acción de magia en tus siguientes turnos, puedes volver a controlar la mano de esta forma. Como parte de la acción, puedes mover la mano hasta 9 m.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni llevar más de 5 kg de peso.

Manos ardientes

Evocación de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una fina capa de llamas se proyecta desde ti. Todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 m hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables dentro del cono que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

El mago Mordenkainen da la bienvenida a sus huéspedes a su morada mágica, la *mansión magnífica de Mordenkainen*.

Mansión magnífica de Mordenkainen

Conjuración de nivel 7 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una puerta en miniatura que valga al menos 15 po)
Duración: 24 horas

Conjuras una puerta brillante dentro del alcance que permanece hasta que el conjuro termine. La puerta mide 1,5 m de ancho y 3 m de alto y lleva a una morada extradimensional. Tú y cualquier criatura que designes cuando lances el conjuro podréis entrar en la morada extradimensional mientras la puerta permanezca abierta. Puedes abrirla o cerrarla (no requiere acción) si estás a 9 m o menos de ella. Mientras permanezca cerrada, es imperceptible.

Al otro lado de la puerta encuentras un fastuoso recibidor, tras la cual se hallan numerosas estancias. La morada está limpia y es fresca y cálida.

Puedes crear cualquier plano de planta que desees, pero no puede superar los 50 cubos contiguos, cada uno de 3 m de lado. El lugar está amueblado y decorado como elijas y contiene comida suficiente como para servir un banquete de nueve platos a hasta 100 personas. Los muebles y otros objetos creados por este conjuro se convierten en humo si se sacan del lugar.

El personal de servicio está compuesto de 100 sirvientes casi transparentes que atienden a todos los que entran. Tú decides la apariencia y el atuendo de estos sirvientes, que son invulnerables y obedecen tus órdenes. Los sirvientes pueden realizar las tareas que haría un humano, pero no pueden atacar ni realizar ninguna acción que dañaría directamente a otra criatura. Por lo tanto, pueden traer y llevar cosas, limpiar, arreglar y plegar ropa, encender fuegos, servir comida y vino, etc, aunque no pueden abandonar el lugar.

Cuando el conjuro termina, todas las criaturas u objetos que queden en el espacio extradimensional son expulsados a los espacios sin ocupar más cercanos a la entrada.

Manto del cruzado

Evocación de nivel 3 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Irradias un aura mágica en una emanación de 9 m. Mientras permanezcáis dentro, tus aliados y tú causaréis 1d4 de daño radiante adicional cuando acertéis con un arma o un ataque sin armas.

Marca del cazador
Adivinación de nivel 1 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 27 m
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Marcas mágicamente a una criatura que puedas ver dentro del alcance como tu presa. Hasta que el conjuro termine, infliges 1d6 de daño de fuerza adicional al objetivo siempre que le aciertes con una tirada de ataque. También tendrás ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) que realices para buscarlo.

Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que el conjuro termine, puedes emplear una acción adicional para transferir la marca a una nueva criatura que puedas ver dentro del alcance.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Tu concentración puede durar más si usas un espacio de conjuro de nivel 3 o 4 (hasta 8 horas) o 5 o más (hasta 24 horas).

Marchitar
Nigromancia de nivel 4 (brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una criatura a la que puedas ver dentro del alcance deberá hacer una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 8d8 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. Las criaturas de tipo "planta" fallan automáticamente la tirada.

Como alternativa, haz objetivo a una planta no mágica que no sea una criatura, como un árbol o un arbusto. No hará una tirada de salvación: simplemente se marchitará y morirá.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Mastín fiel de Mordenkainen
Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un silbato de plata)
Duración: 8 horas

Conjuras un perro guardián en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El perro permanece hasta que el conjuro termine o hasta que os alejéis a más de 90 m.

Solo tú puedes verlo y es intangible e invulnerable. Cuando una criatura Pequeña o de mayor tamaño se acerque a 9 m o menos de él sin decir la contraseña que especifiques al lanzar el conjuro, el mastín empezará a ladrar ruidosamente. Además, tiene visión verdadera hasta 9 m.

Al principio de cada uno de tus turnos, el mastín tratará de morder a un enemigo que esté a 1,5 m o menos de él. Ese enemigo deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 4d8 de daño de fuerza.

En tus siguientes turnos, puedes usar una acción de magia para mover el mastín hasta 9 m.

Mensaje
Truco de transmutación (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: S, M (un alambre de cobre)
Duración: 1 asalto

Señalas a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y únicamente el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solamente tú puedes oír.

Puedes lanzar este conjuro a través de objetos físicos si conoces al objetivo y sabes que está detrás de la barrera. El silencio mágico, 30 cm de piedra, metal o madera o una lámina fina de plomo bloquean el conjuro.

Mensajero animal
Encantamiento de nivel 2 (bardo, druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (unas migajas de comida)
Duración: 24 horas

Una bestia Diminuta de tu elección que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Carisma o intentará enviar un mensaje por ti (si el valor de desafío del objetivo no es 0, la supera automáticamente). Indica un lugar que hayas visitado y da una descripción general del destinatario, como "una persona que lleva un uniforme de guardia de la ciudad" o "una enana pelirroja con un gorro puntiagudo". Además, le transmites al animal un mensaje de hasta 25 palabras. Hasta que termine el conjuro, la bestia viajará hacia el lugar elegido y recorrerá aproximadamente 37,5 km cada 24 horas o 75 km si puede volar.

Cuando llegue, la bestia entregará tu mensaje a la criatura que le hayas descrito e imitará tu forma de comunicarte. Si la bestia no llega a su destino antes de que el conjuro termine, el mensaje se pierde y la bestia regresa al lugar donde lanzaste el conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La duración del conjuro aumenta en 48 horas por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Mente en blanco
Abjuración de nivel 8 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 24 horas

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques tendrá inmunidad al daño psíquico y al estado de hechizada. Además, no se verá afectada por nada que pudiera percibir sus emociones o alineamiento, leer sus pensamientos o detectar mágicamente su ubicación, y ningún conjuro (ni siquiera *deseo*) puede conseguir información sobre el objetivo, observarlo desde lejos o controlar su mente.

Moldear la piedra

Transmutación de nivel 4 (clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (arcilla blanda)
Duración: Instantáneo

Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño, o una sección de piedra que no mida más de 1,5 m en cualquier dimensión, y lo moldeas como desees. Por ejemplo, podrías convertir una piedra grande en un arma, una estatua o un cofre, o crear un pasaje pequeño a través de una pared con un grosor de 1,5 m. También podrías transformar una puerta de piedra o su marco para dejarla sellada. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible dotarlo de detalles mecánicos más precisos.

Mover la tierra

Transmutación de nivel 6 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una pala en miniatura)
Duración: Concentración, hasta 2 horas

Elige una zona de terreno que no tenga más de 12 m de lado dentro del alcance. Puedes cambiar como quieras la forma de la tierra, la arena o la arcilla del área hasta que termine el conjuro. Puedes aumentar o reducir la elevación de la zona, crear o llenar una zanja, levantar o derribar una pared o formar una columna. La extensión de cualquiera de estos cambios no puede superar la mitad de la dimensión más larga de la zona. Por ejemplo, si afectas a un cuadrado de 12 m de lado, puedes crear una columna de hasta 6 m de altura, aumentar o reducir la elevación del cuadrado hasta 6 m, cavar una zanja de hasta 6 m de profundidad, etc. Estos cambios tardan 10 minutos en completarse. Como la transformación de la zona se produce poco a poco, las criaturas que haya en ella generalmente no quedarán atrapadas por el movimiento del suelo ni sufrirán daños por ello.

Al final de cada 10 minutos que pases concentrándote en el conjuro, podrás elegir una nueva zona de terreno que modificar dentro del alcance.

Este conjuro no puede manipular la piedra natural ni las construcciones de piedra. Las rocas y las estructuras se desplazan para acomodar el nuevo terreno. Si la forma que le das al terreno hace que una estructura sea inestable, esta podría hundirse.

De forma similar, este conjuro no afecta directamente al crecimiento vegetal y la tierra desplazada se lleva con ella cualquier planta que haya.

Muro de espinas

Conjuración de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un puñado de espinas vegetales)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de maleza enmarañada que está repleta de espinas puntiagudas como agujas. Este muro aparecerá dentro del alcance sobre una superficie sólida y durará hasta que termine el conjuro. Eliges si crear un muro recto de hasta 18 m de longitud, 3 m de altura y 1,5 m de grosor o un círculo de arbustos de hasta 6 m de diámetro, 6 m de altura y 1,5 m de grosor. El muro bloquea la línea de visión.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 7d8 de daño perforante si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Las criaturas pueden atravesar el muro, pero es un proceso lento y doloroso. Una criatura que atraviese el muro deberá gastar 4 m de movimiento por cada metro que avance. Además, la primera vez que una criatura entre en un espacio del muro o termine su turno allí, realizará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 7d8 de daño cortante si la falla o la mitad del daño si la supera Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Los dos tipos de daño aumentan en 1d8 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Muro de fuego

Evocación de nivel 4 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un trozo de carbón)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes formar un muro recto de hasta 18 m de longitud, 6 m de altura y 30 cm de grosor o un muro circular de hasta 6 m de diámetro, 6 m de altura y 30 cm de grosor. El muro es opaco y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 5d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Un lado del muro, que seleccionas cuando lanzas el conjuro, causa 5d8 de daño de fuego a cada criatura que termine su turno a 3 m o menos de ese lado o dentro del muro. Una criatura recibirá el mismo daño cuando entre en el muro por primera vez en un turno o termine su turno allí. El otro lado del muro no causa ningún daño.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Muro de fuerza

Evocación de nivel 5 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un trozo de vidrio)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro de fuerza invisible surge de la nada en un punto de tu elección dentro del alcance. Este muro adopta la orientación que tú elijas y puede ser tanto una barrera horizontal o vertical como estar situado en ángulo. También puede flotar o estar apoyado en una superficie sólida. Puedes darle forma de cúpula semiesférica o de globo con un radio de hasta 3 m o puedes hacer que sea una superficie plana compuesta por hasta 10 paneles de 3 m por 3 m. Cada panel debe estar adyacente a otro panel. En cualquiera de las formas, el muro tiene un grosor de 6 mm y durará hasta que termine el conjuro. Al aparecer, si el muro atraviesa el espacio de una criatura, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges cuál).

Nada puede atravesar el muro físicamente. Es inmune a todo el daño y no se puede eliminar mediante *disipar magia*. Sin embargo, un conjuro *desintegrar* destruye el muro al instante. El muro también se extiende hasta el Plano Etéreo e impide el viaje etéreo a través de él.

Muro de hielo

Evocación de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un trozo de cuarzo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de hielo en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes darle forma de cúpula semiesférica o de globo con un radio de hasta 3 m o puedes hacer que sea una superficie plana compuesta por hasta 10 paneles cuadrados de 3 m de lado. Cada panel debe estar adyacente a otro panel. En cualquiera de las formas, el muro tiene un grosor de 30 cm y durará hasta que termine el conjuro.

Al aparecer, si el muro atraviesa el espacio de una criatura, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges cuál) y hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 10d6 de daño de frío si la falla o la mitad de daño si la supera.

El muro es un objeto que se puede dañar y, por tanto, atravesar. Tiene una CA de 12, 30 puntos de golpe por cada sección de 3 m de lado, inmunidad al daño de frío, psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de fuego. Si se reduce una sección del muro de 3 m de lado a 0 puntos de golpe, se destruirá y dejará una capa de aire gélido en el lugar que ocupaba.

Si una criatura pasa por la capa de aire gélido por primera vez en un turno, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 5d6 de daño de frío si la falla o la mitad de daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño que causa el muro al aparecer aumenta en 2d6 y el que se sufre por cruzar la capa de aire gélido aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Muro de piedra

Evocación de nivel 5 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un cubo de granito)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro no mágico de piedra sólida brota en un punto de tu elección dentro del alcance. Tiene 15 cm de grosor y está compuesto de 10 paneles de 3 m por 3 m. Cada panel debe estar adyacente a otro panel. Como alternativa, puedes crear paneles de 3 m por 6 m cuyo grosor sea solo de 7,5 cm.

Al aparecer, si el muro atraviesa el espacio de una criatura, esta es empujada hacia un lado del muro (tú eliges cuál). Si una criatura fuera a quedar rodeada por todas partes por el muro (o por el muro y otra superficie sólida), puede hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la supera, podrá usar su reacción para moverse hasta su velocidad y no quedar encerrada por el muro.

El muro puede adoptar la forma que desees, pero no puede ocupar el mismo espacio que una criatura o un objeto. El muro no tiene por qué ser vertical ni apoyarse en una base firme. Sin embargo, sí debe fundirse con alguna masa de piedra existente que lo sostenga firmemente. Así, podrías usar este conjuro para formar un puente que cruce una sima o para crear una rampa.

Si creas un muro que se extienda más de 6 m, debes reducir a la mitad el tamaño de cada panel para crear soportes. Puedes moldear el muro de forma tosca para que tenga almenas y elementos similares.

El muro es un objeto hecho de piedra que se puede dañar y, por tanto, atravesar. Cada panel tiene una CA de 15, 30 puntos de golpe por cada 2,5 cm de grosor e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si los puntos de golpe de un panel se reducen a 0, se destruye, lo que podría provocar que los paneles conectados se derrumben, a discreción de tu DM.

Si mantienes la concentración en este conjuro durante toda su duración, el muro se vuelve permanente y no se puede disipar. De lo contrario, desaparece en cuanto el conjuro termine.

Muro de viento

Evocación de nivel 3 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (un abanico y una pluma)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un muro conformado por un intenso viento surge del suelo en un punto de tu elección dentro del alcance. Puedes formar un muro de hasta 15 m de longitud, 4,5 m de altura y 30 cm de grosor. Puedes darle a ese muro la forma que quieras, siempre que trace una ruta continua por el suelo, y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Fuerza; sufrirán 4d8 de daño contundente si la fallan o la mitad de daño si la superan.

El viento fuerte mantiene a raya la niebla, el humo y otros gases. Las criaturas voladoras de tamaño Pequeño o menor no pueden atravesar el muro. Los materiales sueltos de poco peso que entran en el muro salen volando hacia arriba. Las flechas, los virotes y otros proyectiles ordinarios lanzados a objetivos que estén detrás del muro salen despedidos hacia arriba y fallan automáticamente. Los pedruscos lanzados por gigantes o máquinas de asedio y los proyectiles similares no se ven afectados. Las criaturas en forma gaseosa no pueden atravesarlo.

Muro prismático

Abjuración de nivel 9 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Un plano de luz rutilante y multicolor forma un muro vertical opaco (de hasta 27 m de largo, 9 m de alto y 2,5 cm de grosor) centrado en un punto dentro del alcance. Como alternativa, le das al muro la forma de un globo de hasta 9 m de diámetro centrado en un punto dentro del alcance. El muro permanecerá allí hasta que termine el conjuro. Si lo colocas en un espacio que ocupa una criatura, el conjuro termina al instante sin surtir efecto.

El muro emite luz brillante hasta 30 m y luz tenue 30 m más allá. Las criaturas que indiques cuando lanzas el conjuro y tú podéis atravesar el muro y estar cerca de él sin sufrir daños. Si otra criatura que pueda ver el muro se acerca a 6 m o menos de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de cegada durante 1 minuto.

El muro consta de siete capas, cada una de un color distinto. Cuando una criatura meta una mano en el muro o lo atraviese, lo debe hacer capa por capa hasta superarlas todas. Para cada una, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza o quedará afectada por las propiedades de esa capa, como se describe en la tabla "Capas prismáticas".

El muro, que tiene una CA de 10, se puede destruir capa por capa, en orden de rojo a violeta, por el medio específico para cada una de ellas. Si se destruye una capa, seguirá eliminada hasta que termine el conjuro. *Campo antimagia* no tiene efecto en el muro y *disipar magia* solo puede afectar a la capa violeta.

Capas prismáticas

Orden	Efectos
1	**Roja.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de fuego. *Si supera la tirada:* la mitad de daño. *Efectos adicionales:* los ataques a distancia no mágicos no pueden atravesar esta capa, que se destruye si recibe al menos 25 de daño de frío.
2	**Naranja.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de ácido. *Si supera la tirada:* la mitad de daño. *Efectos adicionales:* los ataques a distancia mágicos no atraviesan esta capa, que puede destruirse mediante un viento fuerte (como el que crea *ráfaga de viento*).
3	**Amarilla.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de relámpago. *Si supera la tirada:* la mitad de daño. *Efectos adicionales:* la capa se destruye si recibe al menos 60 de daño de fuerza.
4	**Verde.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de veneno. *Si supera la tirada:* la mitad de daño. *Efectos adicionales:* un conjuro *pasamuros* u otro del mismo nivel o superior que puedan abrir un portal en una superficie sólida destruirán esta capa.
5	**Azul.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de frío. *Si supera la tirada:* la mitad de daño. *Efectos adicionales:* la capa se destruye si recibe al menos 25 de daño de fuego.
6	**Añil.** *Si falla la tirada:* el objetivo tendrá el estado de apresado y hará una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el estado terminará. Si la falla tres veces, tendrá el estado de petrificado hasta que lo libere un efecto como el del conjuro *restablecimiento mayor.* Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un mismo tipo. *Efectos adicionales:* no es posible lanzar conjuros a través de esta capa, que puede destruirse mediante la luz brillante del conjuro *luz del día.*
7	**Violeta.** *Si falla la tirada:* el objetivo tendrá el estado de cegado y hará una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si la supera, el estado terminará. Si la falla, el estado terminará y la criatura se teletransportará a otro plano de existencia (a elección de tu DM). *Efectos adicionales:* esta capa puede destruirse mediante *disipar magia.*

Nube aniquiladora

Conjuración de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una esfera de una niebla amarillo-verdosa de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La niebla dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento intenso (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*), lo que pondrá fin al conjuro. La zona que ocupa está muy oscura.

Todas las criaturas situadas en la esfera hacen una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 5d8 de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también deberá hacer esta tirada cuando la esfera entre en su espacio o cuando la criatura entre en la esfera o termine su turno en ella. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

La esfera se aleja de ti 3 m al principio de cada uno de tus turnos.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Nube apestosa

Conjuración de nivel 3 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un huevo podrido)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de gas nauseabundo y amarillento de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La nube está muy oscura y permanece en el aire hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*).

Todas las criaturas que comiencen su turno en la esfera deberán superar una tirada de salvación de Constitución o tendrán el estado de envenenadas hasta el final del turno actual. Mientras estén envenenadas de esta forma, no podrán realizar acciones ni acciones adicionales.

Nube de dagas

Conjuración de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un fragmento de cristal)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras dagas giratorias en un cubo de 1,5 m centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en esa zona sufren 4d4 de daño cortante. Una criatura también recibe daño si entra en el cubo, si termina su turno en él o si el cubo entra en su espacio. Una criatura solo sufre este daño una vez por turno.

En tus siguientes turnos, puedes usar una acción de magia para teletransportar el cubo hasta 9 m.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Nube de oscurecimiento

Conjuración de nivel 1 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de niebla de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera está muy oscura y dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*).

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El radio de la niebla aumenta en 6 m por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Nube incendiaria

Conjuración de nivel 8 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una nube turbulenta de humo y ascuas llena una esfera de 6 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. La zona que ocupa la nube está muy oscura y dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte (por ejemplo, el que crea *ráfaga de viento*).

Cuando aparezca la nube, todas las criaturas dentro de ella harán una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 10d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también deberá hacer esta tirada cuando la esfera entre en su espacio o cuando la criatura entre en la esfera o termine su turno en ella. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

La nube se aleja de ti 3 m en la dirección que elijas al principio de cada uno de tus turnos.

Ofuscación

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un llavero sin llaves)
Duración: Instantáneo

Atacas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo hace una tirada de salvación de Inteligencia.

Si la falla, sufrirá 10d12 de daño psíquico y no podrá lanzar conjuros ni realizar acciones de magia. Al final de cada 30 días, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. También se puede finalizar este efecto mediante un conjuro *curar*, *deseo* o *restablecimiento mayor*.

Si supera la tirada, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Ojo arcano

Adivinación de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélago)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una hechicera humana reprende a unos gules con la energía impredecible de un *orbe cromático*.

Creas un ojo invisible e invulnerable dentro del alcance que levita hasta que el conjuro termine. Recibes mentalmente información visual desde el ojo, que puede mirar en cualquier dirección y tiene visión en la oscuridad hasta 9 m.

Como acción adicional, puedes mover el ojo hasta 9 m en cualquier dirección. El ojo no podrá atravesar una barrera sólida, pero podrá pasar por cualquier abertura de 2,5 cm de diámetro como mínimo.

Ola atronadora

Evocación de nivel 1 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Desatas una ola de energía atronadora. Todas las criaturas situadas en un cubo de 4,5 m de lado adyacente a ti harán una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 2d8 de daño de trueno y serán empujadas 3 m respecto a ti. Si la superan, solo sufrirán la mitad de ese daño.

Además, a los objetos sueltos que estén completamente dentro del cubo se les empujará 3 m respecto a ti y la explosión atronadora podrá oírse a 90 m de distancia.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Ola destructora

Evocación de nivel 5 (paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Una energía destructiva surge de ti formando ondas en una emanación de 9 m. Las criaturas que elijas dentro de la emanación realizan una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, sufrirán 5d6 de daño de trueno, 5d6 de daño radiante o necrótico (a tu elección) y tendrán el estado de derribadas. Si la superan, solamente recibirán la mitad de ese daño.

Orbe cromático

Evocación de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 50 po)
Duración: Instantáneo

Lanzas un orbe de energía a un objetivo dentro del alcance. Elige entre ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno para el tipo de orbe creado y después haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 3d8 de daño del tipo elegido.

Si sacas el mismo número en dos o más de los d8, el orbe salta a otro objetivo distinto de tu elección que esté a 9 m o menos del objetivo. Haz una tirada de ataque contra el nuevo objetivo y otra tirada de daño. El orbe no puede volver a saltar, a menos que lances el conjuro con un espacio de nivel 2 o superior.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio. El orbe puede saltar un máximo de veces igual al nivel del espacio gastado. Una criatura solo puede ser el objetivo una vez por cada lanzamiento del conjuro.

Orden imperiosa

Encantamiento de nivel 1 (bardo, clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o verse obligado a obedecer la orden en su próximo turno. Elige una de las siguientes órdenes:

Acércate. El objetivo se acerca a ti por la ruta más corta y directa posible, y su turno acaba si se sitúa a 1,5 m o menos de ti.
Detente. En su turno, el objetivo no se mueve y no usa acciones ni acciones adicionales.
Huye. El objetivo emplea su turno en alejarse de ti de la manera más rápida posible.
Póstrate. El objetivo adopta el estado de derribado y termina su turno.
Suelta. El objetivo suelta lo que sea que esté sujetando y acaba su turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Oscuridad

Evocación de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, M (pelaje de murciélago y un trozo de carbón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, una oscuridad mágica se propaga desde un punto dentro del alcance y llena una esfera de 4,5 m de radio. La visión en la oscuridad no puede ver a través de ella y la luz no mágica no puede alumbrarla.

Como alternativa, lanzas el conjuro sobre un objeto que no lleve o vista nadie, lo que hará que la oscuridad llene una emanación de 4,5 m que se origina en él. Cubrir el objeto con algo opaco, como un cuenco o un casco, bloqueará la oscuridad.

Si cualquier zona del conjuro se superpone con una zona de luz brillante o luz tenue creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó esa luz se disipa.

Palabra de curación

Abjuración de nivel 1 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Palabra de curación en masa

Abjuración de nivel 3 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Palabra de poder: aturdir

Encantamiento de nivel 8 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Abrumas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 150 puntos de golpe o menos, tendrá el estado de aturdido. De lo contrario, su velocidad será 0 hasta el principio de tu siguiente turno.

El objetivo aturdido hace una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del estado.

Palabra de poder: fortalecer

Encantamiento de nivel 7 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Refuerzas a hasta seis criaturas que puedas ver dentro del alcance. El conjuro proporciona 120 puntos de golpe temporales, que divides entre los objetivos.

Palabra de poder: matar
Encantamiento de nivel 9 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Obligas a morir a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 100 puntos de golpe o menos, morirá. De lo contrario, sufrirá 12d12 de daño psíquico.

Palabra de poder: sanar
Encantamiento de nivel 9 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Una criatura que puedas ver dentro del alcance se ve envuelta por una oleada de energía sanadora. El objetivo recupera todos sus puntos de golpe. Si la criatura tiene los estados de asustada, aturdida, envenenada, hechizada o paralizada, los estados terminan. Si la criatura tiene el estado de derribada, puede usar su reacción para levantarse.

Palabra de regreso
Conjuración de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 1,5 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Tú y hasta cinco criaturas voluntarias a 1,5 m o menos de ti os teletransportáis al instante a un santuario designado previamente. Tú y cualquier criatura que se teletransporte contigo apareceréis en el espacio sin ocupar más cercano al punto designado al preparar el santuario (consulta más adelante). Si lanzas este conjuro sin preparar antes un santuario, no tiene ningún efecto.

Debes designar un lugar como santuario lanzando este conjuro allí; por ejemplo, en un templo.

Palabra de resplandor
Truco de evocación (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, M (un símbolo con forma de rayo)
Duración: Instantáneo

Un fulgor ardiente surge de ti en una emanación de 1,5 m. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver en ella deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 1d6 de daño radiante.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Palabra divina
Evocación de nivel 7 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Susurras una palabra imbuida con el poder de los Planos Superiores. Todas las criaturas de tu elección dentro del alcance realizan una tirada de salvación de Carisma. Si la fallan, los objetivos que tengan 50 puntos de golpe o menos sufrirán un efecto en función de sus puntos de golpe actuales, como se muestra en la tabla "Efectos de palabra divina". Con independencia de sus puntos de golpe, cualquier objetivo celestial, elemental, feérico o infernal que falle su tirada de salvación se verá forzado a regresar a su plano de origen (si no está en él ya) y no podrá regresar al plano actual durante 24 horas por cualquier medio que no sea un conjuro *deseo*.

Efectos de palabra divina

Puntos de golpe	Efecto
0–20	El objetivo muere.
21–30	El objetivo tiene los estados de aturdido, cegado y ensordecido durante 1 hora.
31–40	El objetivo tiene los estados de cegado y ensordecido durante 10 minutos.
41–50	El objetivo tiene el estado de ensordecido durante 1 minuto.

Parar el tiempo
Transmutación de nivel 9 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Detienes el paso del tiempo brevemente para todo el mundo menos para ti. Para las demás criaturas, el tiempo no avanza, mientras que tú puedes llevar a cabo 1d4 + 1 turnos seguidos, durante los cuales puedes usar acciones y moverte con normalidad.

Este conjuro termina si una de las acciones que usas o uno de los efectos que creas durante este periodo afecta a una criatura que no seas tú o a un objeto que lleve o vista alguien que no seas tú. También termina si te mueves a un sitio que esté a más de 300 m del lugar donde lo lanzaste.

Pasamuros
Transmutación de nivel 5 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una pizca de semillas de sésamo)
Duración: 1 hora

Viajar mediante plantas y *paso arbóreo* convierten los árboles en una red de transporte.

Aparece un pasaje en un punto que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como una pared, un techo o un suelo) dentro del alcance y se mantiene hasta que termine el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 1,5 m de ancho, 2,4 m de alto y 6 m de largo. El pasaje no crea ninguna inestabilidad en la estructura que lo rodea.

Cuando la abertura desaparece, las criaturas o los objetos que sigan en el pasaje creado por el conjuro serán expulsados sin daño alguno al espacio sin ocupar más cercano a la superficie sobre la que lanzaste el conjuro.

Pasar sin rastro

Abjuración de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (cenizas de muérdago quemado)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, irradias un aura de ocultación en una emanación de 9 m. Mientras permanezcáis dentro, las criaturas que elijas y tú tendréis un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no dejaréis huellas.

Paso arbóreo

Conjuración de nivel 5 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Obtienes la capacidad de entrar en un árbol y moverte desde dentro al interior de otro árbol del mismo tipo que esté a 150 m o menos. Ambos árboles tienen que estar vivos y ser al menos del mismo tamaño que tú. Para entrar en un árbol debes gastar 1,5 m de movimiento. Al instante conoces la ubicación de todos los demás árboles del mismo tipo situados a 150 m o menos y, como parte del movimiento gastado para entrar en el árbol, puedes pasar al interior de uno de esos árboles o salir del árbol en el que estás. Apareces en un punto de tu elección a 1,5 m o menos del árbol de destino gastando otros 1,5 m de movimiento. Si no te queda movimiento, apareces a 1,5 m o menos del árbol en el que entraste.

Puedes usar esta capacidad de transporte solo una vez en cada uno de tus turnos y debes terminar cada turno fuera de un árbol.

Paso brumoso

Conjuración de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Una niebla plateada te rodea brevemente y te teletransportas hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver.

Patrón hipnótico

Ilusionismo de nivel 3 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una pizca de confeti)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un patrón de colores que se retuercen en un cubo de 9 m de lado dentro del alcance. El patrón aparece un instante y se desvanece. Todas las criaturas de la zona que puedan ver el patrón deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de hechizadas hasta que termine el conjuro. Mientras estén hechizadas, las criaturas tendrán una velocidad de 0 y el estado de incapacitadas.

El conjuro finaliza para una criatura afectada si esta recibe daño o si alguien más emplea una acción para sacudir a dicha criatura y sacarla de su estupor.

Elige a una criatura dentro del alcance que tenga 0 puntos de golpe y no esté muerta. La criatura pasa a estar estable.

Mejora de truco. El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (9 m), 11 (18 m) y 17 (36 m).

Pequeña choza de Leomund

Evocación de nivel 3 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una cuenta de cristal)
Duración: 8 horas

Una emanación de 3 m surge a tu alrededor y permanece estática hasta que termine el conjuro. El conjuro fallará al lanzarlo si la emanación no es lo bastante grande como para cubrir a todas las criaturas en su área.

Las criaturas y los objetos que haya en la emanación cuando lances el conjuro pueden moverse por ella libremente. El resto de criaturas y objetos no pueden atravesarla. No pueden lanzarse conjuros de nivel 3 o inferior a través de ella y los efectos de estos conjuros no pueden penetrar a su interior.

Dentro de la emanación, la atmósfera es cómoda y seca, con independencia del clima exterior. Hasta que el conjuro termine, puedes hacer que el interior esté iluminado con luz tenue o a oscuras (no requiere acción). Desde el exterior, la emanación es opaca y del color que elijas, pero es transparente desde el interior.

El conjuro termina antes si sales de la emanación o lo vuelves a lanzar.

Perdición

Encantamiento de nivel 1 (bardo, clérigo, brujo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una gota de sangre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta tres criaturas de tu elección a las que puedas ver dentro del alcance deberán hacer una tirada de salvación de Carisma cada una. Siempre que un objetivo que haya fallado esta tirada de salvación haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, deberá restar 1d4 al resultado de dicha tirada.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Piedad con los moribundos

Truco de nigromancia (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 4,5 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Piel pétrea

Transmutación de nivel 4 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de diamante que valga al menos 100 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Piel robliza

Transmutación de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un puñado de corteza)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo adopta una apariencia de corteza y su clase de armadura no podrá ser inferior a 17.

Plaga de insectos

Conjuración de nivel 5 (clérigo, druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una langosta)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un enjambre de langostas llena una esfera de 6 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. Permanece hasta que termine el conjuro y la zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil.

Cuando aparezca el enjambre, todas las criaturas dentro de él harán una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 4d10 de daño perforante si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también hará esta tirada cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Plegaria de curación

Abjuración de nivel 2 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Hasta cinco criaturas de tu elección que permanezcan dentro del alcance del conjuro durante todo su lanzamiento obtienen los beneficios de un descanso corto y también recuperan 2d8 puntos de golpe. Las criaturas no pueden volver a beneficiarse de este conjuro hasta que finalicen un descanso largo.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Polimorfar

Transmutación de nivel 4 (bardo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas transformar en una bestia a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o adoptará la forma de una bestia hasta que termine el conjuro. Esa forma puede ser la de cualquier bestia que elijas y cuyo valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o que el nivel del objetivo si este no tiene un valor de desafío). El perfil del objetivo se sustituye por el de la bestia elegida, pero el objetivo conservará su alineamiento, personalidad, tipo de criatura, puntos de golpe y dados de puntos de golpe. En el apéndice B puedes consultar varios perfiles de bestias.

El objetivo obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la forma de bestia. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conservas alguno cuando el conjuro termine. El conjuro termina antes de tiempo si el objetivo se queda sin puntos de golpe temporales.

Las acciones que puede realizar el objetivo están limitadas por la anatomía de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y la criatura no podrá usar ese equipo ni beneficiarse de él.

Polimorfar verdadero

Transmutación de nivel 9 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una gota de mercurio, un poco de goma arábiga y un jirón de humo)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Elige a una criatura o un objeto no mágico que puedas ver dentro del alcance. La criatura adopta la forma de otra criatura o la de un objeto no mágico, o el objeto se convierte en una criatura (el objeto no puede llevarse ni vestirse). La transformación dura hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo muera o sea destruido, pero si mantienes la concentración en el conjuro durante su duración completa, permanecerá hasta que sea disipado.

Una criatura no voluntaria puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría y, si la supera, el conjuro no le afectará.

Criatura en criatura. Si conviertes a una criatura en otro tipo de criatura, la nueva forma puede ser cualquier tipo que elijas y que tenga un valor de desafío igual o menor que el valor de desafío o el nivel del objetivo. El perfil del objetivo se reemplaza por el perfil de la nueva forma, pero mantiene sus puntos de golpe, dados de puntos de golpe, alineamiento y personalidad.

El objetivo obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de la nueva forma. Estos puntos de golpe temporales se desvanecerán si conservas alguno cuando el conjuro termine.

Las acciones que puede realizar el objetivo están limitadas por la anatomía de su nueva forma y no podrá hablar ni lanzar conjuros.

El equipo del objetivo se funde con su nueva forma y la criatura no podrá usar ese equipo ni beneficiarse de él.

Objeto en criatura. Puedes convertir un objeto en cualquier tipo de criatura, siempre que el tamaño de dicha criatura no sea mayor que el del objeto y que su valor de desafío sea de 9 o menos. La criatura es amistosa contigo y tus aliados. En combate, sus turnos van inmediatamente después de los tuyos y obedece tus órdenes.

Si el conjuro dura más de una hora, dejas de controlar a la criatura, que puede seguir siendo amistosa contigo en función de cómo la hayas tratado.

Criatura en objeto. Si conviertes a una criatura en un objeto, se transforma en esa forma junto con todo lo que lleve o vista, siempre que el tamaño del objeto no sea mayor que el de la criatura. El perfil de la criatura pasa a ser el del objeto y no tiene recuerdos del tiempo pasado en esa forma después de que el conjuro termine y vuelva a la normalidad.

Portal

Conjuración de nivel 9 (brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 5000 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que enlaza un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance con una ubicación precisa situada en otro plano de existencia. El portal es una abertura circular a la que puedes dar un diámetro de entre 1,5 y 6 m, que puedes orientar en la dirección que elijas. El portal permanece hasta que el conjuro termine y puede verse su destino a través de él.

El portal tiene una parte delantera y otra trasera en cada plano en el que aparece y solo es posible desplazarse a través de él si se atraviesa por la parte delantera. Cualquier cosa que lo haga es transportada al instante al otro plano y aparecerá en el espacio sin ocupar más cercano al portal.

Las deidades y otros gobernantes de planos pueden impedir que los portales creados mediante este conjuro se abran en su presencia o en cualquier lugar dentro de sus dominios.

Cuando lances el conjuro, puedes decir el nombre de una criatura específica (no sirven un pseudónimo, un título o un apodo). Si esa criatura está en un plano distinto al tuyo, el portal se abrirá junto a la criatura mencionada y la transportará al espacio sin ocupar más cercano en tu lado del portal. No obtienes ningún poder especial sobre la criatura y será libre de actuar según tu DM considere apropiado: puede irse, atacarte o ayudarte.

Otto el bardo lanza *portal* para abrir un acceso a las Tierras Exteriores.

Potenciar característica

Transmutación de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pelo de animal o una pluma)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las pruebas con la característica elegida.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio. Puedes elegir una característica distinta para cada objetivo.

Presciencia

Adivinación de nivel 9 (bardo, brujo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pluma de colibrí)
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria y la dotas de una capacidad limitada de ver el futuro inmediato. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tendrá ventaja en las pruebas con d20 y las demás criaturas tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra él. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar.

Presencia regia de Yolande

Encantamiento de nivel 5 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una tiara en miniatura)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Te rodeas de una majestuosidad sobrenatural en una emanación de 3 m. Siempre que la emanación entre en el espacio de una criatura que puedas ver y siempre que una criatura que puedas ver entre en la emanación o termine su turno allí, puedes obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, el objetivo sufrirá 4d6 de daño psíquico, tendrá el estado de derribado y podrás empujarlo hasta 3 m respecto a ti. Si la supera, solo sufrirá la mitad de ese daño. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Prestidigitación

Truco de transmutación (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: Hasta 1 hora

Creas un efecto mágico dentro del alcance, elegido de entre las opciones a continuación. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos no instantáneos.

Efecto sensorial. Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ligera ráfaga de viento, tenues notas musicales o un olor extraño.

Jugar con fuego. Enciendes o apagas al instante una vela, una antorcha o una hoguera pequeña.

Limpiar o ensuciar. Limpias o ensucias al instante un objeto de hasta 0,03 m³.

Sensación menor. Enfrías, calientas o das sabor a un material inerte de hasta 0,03 m³ durante 1 hora.

Marca mágica. Haces que aparezca una mancha de color, una pequeña marca o un símbolo en un objeto o superficie durante 1 hora.

Creación menor. Creas un abalorio no mágico o una imagen ilusoria que te cabe en la mano y dura hasta el final de tu siguiente turno. El abalorio no inflige daño y no tiene valor monetario.

Prohibición

Abjuración de nivel 6 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos o un ritual
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de rubí que valga al menos 1000 po)
Duración: 1 día

Creas una protección contra los viajes mágicos que cubre una zona del suelo de 4000 m² hasta una altura de 9 m. Hasta que termine el conjuro, ninguna criatura podrá teletransportarse a esa zona ni entrar en ella usando portales, como los creados por el conjuro *portal*. El conjuro protege la zona frente al viaje interplanar, por lo que impide que cualquier criatura entre en el área mediante el Plano Astral, el Plano Etéreo, los Parajes Feéricos, el Páramo Sombrío o el conjuro *desplazamiento entre planos*.

Además, el conjuro daña a los tipos de criaturas que elijas al lanzarlo. Elige uno o más de los siguientes: aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. Cuando una criatura de un tipo elegido entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí, recibirá 5d10 de daño radiante o necrótico (a tu elección cuando lanzas el conjuro).

Puedes designar una contraseña cuando lanzas el conjuro. Si una criatura pronuncia la contraseña al entrar en el área, no recibirá daño del conjuro.

La zona del conjuro no se puede superponer con la de otro conjuro *prohibición*. Si lanzas *prohibición* todos los días durante 30 días en la misma ubicación, el conjuro durará hasta que sea disipado y los componentes materiales se consumirán en el último lanzamiento.

Protección contra el bien y el mal

Abjuración de nivel 1 (brujo, clérigo, druida, mago, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un frasco de agua bendita que valga al menos 25 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques estará protegida contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales o muertos vivientes. La protección concede varios beneficios. Las criaturas de esos tipos tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser poseído por las criaturas ni obtener los estados de asustado o hechizado a causa de ellas. Si el objetivo ya está asustado, hechizado o poseído por una criatura de estos tipos, dicho objetivo tendrá ventaja en cualquier nueva tirada de salvación contra el efecto correspondiente.

Protección contra energía

Abjuración de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que termine el conjuro, una criatura voluntaria a la que toques tendrá resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

Protección contra veneno

Abjuración de nivel 2 (clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y pones fin al estado de envenenada si lo sufre. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado y resistencia al daño de veneno.

Proyección astral

Nigromancia de nivel 9 (brujo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 3 m
Componentes: V, S, M (por cada objetivo del conjuro, un jacinto que valga al menos 1000 po y un lingote de plata que valga al menos 100 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales al Plano Astral (si ya estáis allí, el conjuro termina al instante). El cuerpo material que deja atrás un objetivo queda en animación suspendida; tiene el estado de inconsciente, no necesita aire ni comida y no envejece.

El cuerpo astral de un objetivo es semejante a su cuerpo en casi todo y replica su perfil y sus posesiones. La diferencia principal es un cordón plateado que sale de entre los omóplatos de la forma astral y se desvanece a los 30 cm. Si el cordón se corta (algo que solo puede ocurrir si un efecto así lo indica), el cuerpo y la forma astral del objetivo mueren.

Un mago humano se defiende del peligro con armadura de mago y con los dardos infalibles de proyectil mágico.

Una forma astral puede viajar a través del Plano Astral. Si abandona el plano, el cuerpo y las posesiones del objetivo viajan a través del cordón de plata, permitiéndole volver a entrar en su cuerpo en el nuevo plano.

El daño y otros efectos que se le apliquen a una forma astral no afectan al cuerpo del objetivo y viceversa. Si los puntos de golpe del cuerpo del objetivo o de su forma astral se reducen a 0, el conjuro terminará para él. El conjuro termina para todos los objetivos si empleas una acción de magia para ponerle fin.

Cuando el conjuro termine para un objetivo que no esté muerto, reaparecerá en su cuerpo y concluirá su animación suspendida.

Proyectar imagen

Ilusionismo de nivel 7 (bardo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 750 km
Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti que valga al menos 5 po)
Duración: Concentración, hasta 1 día

Creas una copia ilusoria de ti que dura hasta que termine el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier lugar dentro del alcance que hayas visto antes, sin importar que haya obstáculos que se interpongan. La ilusión tiene tu aspecto y suena como tú, pero es intangible. Si recibe cualquier daño, desaparecerá y el conjuro terminará.

Puedes ver a través de sus ojos y oír con sus oídos como si estuvieras en su espacio. Como acción de magia, puedes hacer que se mueva hasta 18 m y que realice gestos, hable y se comporte del modo que quieras. Imita tu gestualidad a la perfección.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que las cosas pueden atravesarla. Si una criatura emplea una acción de estudiar para examinar la imagen, puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura descubre que la imagen es una ilusión, no se dejará engañar por ella y los sonidos que emita le sonarán huecos.

Proyectil mágico

Evocación de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica y cada uno de ellos golpea a una criatura de tu elección a la que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 de daño de fuerza al objetivo. Todos los dardos aciertan a la vez y puedes dirigirlos para que acierten a una sola criatura o a varias.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El conjuro crea un dardo adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Puerta arcana
Conjuración de nivel 6 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 150 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas portales de teletransporte enlazados. Elige dos espacios Grandes sin ocupar en el suelo que puedas ver, uno dentro del alcance y el otro a 3 m o menos de ti. Un portal circular se abre en cada uno de dichos espacios y permanece hasta que el conjuro termine.

Los portales son anillos bidimensionales, brillantes y cubiertos de una niebla que tapa la vista, y levitan a pocos centímetros del suelo, perpendiculares a él.

Cada portal solo se abre por un lado (tú decides cuál). Todo lo que entre por el lado abierto de un portal sale por el lado abierto del otro como si estuvieran adyacentes entre sí. Como acción adicional, puedes cambiar la orientación de los lados abiertos.

Puerta dimensional
Conjuración de nivel 4 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 150 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Te teletransportas a una ubicación dentro del alcance y llegas exactamente al sitio deseado. Puede ser un lugar que tengas a la vista, uno que logres visualizar o uno que puedas describir indicando la distancia y la dirección, como "60 m en línea recta hacia abajo" o "90 m hacia arriba y hacia el noroeste en un ángulo de 45 grados".

También puedes teletransportar contigo a una criatura voluntaria. La criatura deberá estar a 1,5 m o menos de ti cuando te teletransportes y aparecerá en un espacio a 1,5 m o menos de tu espacio de destino.

Si la otra criatura, tú o las dos fuerais a llegar a un espacio ya ocupado por una criatura o totalmente ocupado por uno o más objetos, la criatura que viaje contigo y tú sufriréis 4d6 de daño de fuerza y la teletransportación fallará.

Purificar comida y bebida
Transmutación de nivel 1 (clérigo, druida, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Eliminas el veneno y la podredumbre de la comida y bebida no mágicas en una esfera de 1,5 m de radio centrada en un punto dentro del alcance.

Ráfaga de viento
Evocación de nivel 2 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (la semilla de una legumbre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

De ti surge una ráfaga de viento fuerte en una línea recta de 18 m de largo y 3 m de ancho en la dirección que elijas hasta que termine el conjuro. Todas las criaturas en esa línea deberán superar una tirada de salvación de Fuerza o serán empujadas 4,5 m en la dirección de la línea. Las criaturas que terminen su turno en ella también deberán hacer la tirada de salvación.

Cualquier criatura que esté en la línea deberá gastar 2 m de movimiento por cada metro que se mueva para acercarse a ti.

La ráfaga dispersa el gas o el vapor y apaga velas y otras llamas desprotegidas de la zona. Hace que las llamas protegidas, como las de los faroles, se agiten salvajemente y tienen un 50 % de probabilidad de apagarse.

Como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes cambiar la dirección en la que la línea surge de ti.

Ralentizar
Transmutación de nivel 3 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una gota de melaza)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Alteras el tiempo alrededor de hasta seis criaturas de tu elección en un cubo de 12 m de lado dentro del alcance. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o se verá afectado hasta que termine el conjuro.

Un objetivo afectado ve cómo su velocidad se reduce a la mitad, sufre un penalizador de -2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza y no puede llevar a cabo reacciones. En sus turnos, puede realizar una acción o una acción adicional, pero no ambas, y solo puede hacer un ataque si emplea la acción de atacar. Si lanza un conjuro con un componente somático, hay un 25 % de probabilidades de que el conjuro falle porque el objetivo haga los gestos demasiado despacio.

Un objetivo afectado repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Rayo abrasador
Evocación de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas tres rayos ardientes y los arrojas contra uno o varios objetivos dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si acierta, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Rayo de escarcha

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo helado de luz blanquiazul hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Rayo de hechicería

Evocación de nivel 1 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (una ramita golpeada por un rayo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de energía chisporroteante sale disparado hacia una criatura dentro del alcance, formando un arco constante similar a un relámpago entre el objetivo y tú. Haz un ataque de conjuro a distancia contra él. Si acierta, el objetivo sufre 2d12 de daño de relámpago.

En cada uno de tus siguientes turnos, puedes emplear una acción adicional para causar 1d12 de daño de relámpago al objetivo automáticamente, incluso si el primer ataque falla.

El conjuro termina si en algún momento el objetivo queda fuera del alcance del conjuro o si consigue tener cobertura completa respecto a ti.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño inicial aumenta en 1d12 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Rayo de luna

Evocación de nivel 2 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una hoja con forma de media luna)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz pálida y plateada brilla en un cilindro de 1,5 m de radio y 12 m de alto centrado en un punto dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una luz tenue llena el cilindro y puedes emplear una acción de magia en turnos posteriores para mover el cilindro hasta 18 m.

Cuando el cilindro aparezca, todas las criaturas que haya en él realizan una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 2d10 de daño radiante, y si una criatura ha cambiado de forma (por ejemplo, como resultado del conjuro *polimorfar*), volverá a su forma real y no podrá cambiarla hasta que salga del cilindro. Si la superan, solo sufrirán la mitad de ese daño. Una criatura también deberá hacer esta tirada cuando el área del conjuro entre en su espacio o cuando la criatura entre en el área o acabe su turno en ella. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Rayo debilitador

Nigromancia de nivel 2 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de energía debilitadora surge de ti hacia una criatura dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la supera, tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga hasta el principio de tu siguiente turno.

Si la falla, tendrá desventaja en las pruebas con d20 basadas en la Fuerza hasta que termine el conjuro. Durante ese tiempo, también restará 1d8 a todas las tiradas de daño que haga. El objetivo repetirá la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Rayo nauseabundo

Nigromancia de nivel 1 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Rayo solar

Evocación de nivel 6 (clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una lupa)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Lanzas un rayo solar en una línea de 1,5 m de ancho y 18 m de largo. Todas las criaturas situadas en esa línea harán una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 6d8 de daño radiante y tendrán el estado de cegadas hasta el principio de tu siguiente turno. Si la superan, recibirán solo la mitad de daño.

Hasta que el conjuro termine, puedes emplear una acción de magia para crear una nueva línea de luz radiante.

Hasta que termine el conjuro, por encima de ti brillará una mota radiante que emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá. Esta luz es luz solar.

Recado

Adivinación de nivel 3 (bardo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (un alambre de cobre)
Duración: Instantáneo

Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura que conozcas o a una criatura que te haya descrito alguien que la conozca. El objetivo escucha el mensaje en su mente, te reconoce como emisor si sabe quién eres y puede responder de manera similar inmediatamente. El conjuro permite que los objetivos comprendan el significado del mensaje.

Puedes enviar el mensaje a cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, existe una probabilidad del 5 % de que el mensaje no llegue. Si el mensaje no llega, lo sabrás.

Al recibir tu mensaje, una criatura puede impedir que te pongas en contacto con ella otra vez con este conjuro durante 8 horas. Si intentas enviarle otro mensaje durante ese tiempo, sabrás que te ha bloqueado y el conjuro fallará.

Recluir

Transmutación de nivel 7 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de piedras preciosas que valga al menos 5000 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Con un toque, recluyes mágicamente un objeto o a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene el estado de invisible y no puede ser objetivo de conjuros de adivinación, detectado con magia ni observado desde lejos mediante magia.

Si el objetivo es una criatura, entra en un estado de animación suspendida: tiene el estado de inconsciente, no envejece y no necesita aire, beber ni comer.

Puedes establecer una condición para que el conjuro termine antes de tiempo, que puede ser cualquier cosa que elijas, pero debe ocurrir o ser visible a 1,5 km o menos del objetivo. Por ejemplo, "cuando transcurran 1000 años" o "cuando se despierte la tarasca". Este conjuro también termina si el objetivo recibe cualquier daño.

Reencarnar

Nigromancia de nivel 5 (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (aceites raros que valgan al menos 1000 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Tocas a un humanoide muerto o una parte de sus restos. Siempre que la criatura no lleve muerta más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo y llama al alma para que entre en él. Tira 1d10 y consulta la tabla a continuación para determinar la especie del cuerpo, o bien tu DM elige otra especie jugable.

1d10	Especie	1d10	Especie
1	Aasimar	6	Goliat
2	Dracónido	7	Humano
3	Elfo	8	Mediano
4	Enano	9	Orco
5	Gnomo	10	Tiefling

La criatura reencarnada hace cualquier elección que ofrezca la descripción de la especie y recuerda su vida anterior. Conserva las capacidades que tenía en su forma original, pero los atributos de su especie nueva sustituyen a los de la anterior.

Regenerar

Transmutación de nivel 7 (bardo, clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una rueda de plegarias)
Duración: 1 hora

Una criatura a la que toques recupera 4d8 + 15 puntos de golpe. Hasta que el conjuro termine, el objetivo recupera 1 punto de golpe al principio de cada uno de sus turnos y los miembros cercenados crecen de nuevo al cabo de 2 minutos.

Relámpago

Evocación de nivel 3 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje y una vara de cristal)
Duración: Instantáneo

Un relámpago que forma una línea de 30 m de largo y 1,5 m de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Todas las criaturas situadas en esa línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 8d6 de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Relámpago en cadena

Evocación de nivel 6 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (tres alfileres de plata)
Duración: Instantáneo

Lanzas un relámpago hacia un objetivo que puedas ver dentro del alcance. A continuación, de ese objetivo surgirán otros tres relámpagos dirigidos a otros tantos objetivos de tu elección, cada uno de los cuales deberá estar a 9 m o menos del primero. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto y solo puede ser objetivo de uno de los relámpagos.

Cada objetivo hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 10d8 de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Surge un relámpago adicional del primer objetivo a otro objetivo por cada nivel por encima de 6 que tenga el espacio.

Reparar

Truco de transmutación (bardo, clérigo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (dos imanes naturales)
Duración: Instantáneo

Este conjuro repara una sola grieta o desgarrón en un objeto que toques, como un eslabón roto en una cadena, las dos mitades de una llave partida, una capa rasgada o una fuga en una bota de vino. Mientras la grieta o el desgarrón no tenga más de 30 cm de tamaño en ninguna de sus dimensiones, lo arreglarás sin dejar rastro del daño.

Este conjuro puede reparar el componente físico de un objeto mágico, pero no puede restaurar su magia.

Reprensión infernal

Evocación de nivel 1 (brujo)

Tiempo de lanzamiento: Reacción, que llevas a cabo en respuesta a recibir daño de una criatura que puedas ver a 18 m o menos de ti
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

La criatura que te ha dañado se ve rodeada momentáneamente por unas llamas verdes y hará una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 2d10 de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Resistencia

Truco de abjuración (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria y eliges un tipo de daño: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante, radiante, relámpago, trueno o veneno. Cuando la criatura sufra daño del tipo elegido antes de que termine el conjuro, reduce el daño total recibido en 1d4. Una criatura solo puede beneficiarse de este conjuro una vez por turno.

Respirar bajo el agua

Transmutación de nivel 3 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un junco corto)
Duración: 24 horas

Este conjuro concede a hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que el conjuro termine. Las criaturas afectadas también conservan su modo de respiración normal.

Restablecimiento mayor

Abjuración de nivel 5 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de diamante que valga al menos 100 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Un druida humano lanza *restablecimiento menor* para aliviar el sufrimiento de una amiga a la que envenenaron en combate.

Tocas a una criatura y eliminas mágicamente uno de los siguientes efectos de ella:

- 1 nivel de cansancio.
- Los estados de hechizado o petrificado.
- Una maldición, incluida la sintonización del objetivo con un objeto mágico maldito.
- Cualquier reducción de una de las puntuaciones de característica del objetivo.
- Cualquier reducción de los puntos de golpe máximos del objetivo.

Restablecimiento menor

Abjuración de nivel 2 (bardo, clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga: cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.

Resurrección

Nigromancia de nivel 7 (bardo, clérigo)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Con un toque, revives a una criatura que no lleve más de un siglo muerta, que no muriera de vieja y que no fuera un muerto viviente cuando falleció.

La criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe. El conjuro también neutraliza cualquier veneno que afectase a la criatura en el momento de su muerte. Este conjuro cierra todas las heridas mortales y devuelve las partes del cuerpo que falten.

Regresar de entre los muertos es una experiencia complicada. El objetivo tendrá un penalizador de -4 a las pruebas con d20. Cada vez que finalice un descanso largo, el penalizador se reduce en 1 hasta desaparecer.

Lanzar el conjuro para revivir a una criatura que lleve muerta 365 días o más te exige un gran esfuerzo. Hasta que finalices un descanso largo, no podrás volver a lanzar conjuros y tendrás desventaja en las pruebas con d20.

Resurrección verdadera

Nigromancia de nivel 9 (clérigo, druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamantes que valgan al menos 25 000 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura que no lleve más de 200 años muerta y que falleciera por cualquier motivo menos de vieja. La criatura revive con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades mágicas y levanta las maldiciones que afectaran a la criatura cuando murió. También sustituye los órganos y las extremidades que le falten o sufrieran daños. Si la criatura era un muerto viviente, la resucitará con su forma normal.

El conjuro puede proporcionar un nuevo cuerpo si el original ya no existe, en cuyo caso debes pronunciar el nombre de la criatura. A continuación, esta aparecerá en un espacio sin ocupar que elijas a 3 m o menos de ti.

Retirada expeditiva

Transmutación de nivel 1 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Realizas la acción de correr y, hasta que el conjuro termine, puedes volver a hacerla como acción adicional.

Revivir

Nigromancia de nivel 3 (clérigo, druida, explorador, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante que valga al menos 300 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto. La criatura revive con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede revivir a una criatura que haya muerto de vieja ni devolverle las partes del cuerpo que haya perdido.

Risa horrible de Tasha

Encantamiento de nivel 1 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una tarta y una pluma)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance realiza una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, tendrá los estados de derribada e incapacitada hasta que el conjuro termine. Durante ese tiempo, se reirá de forma incontrolable si tiene la capacidad de reírse y no podrá poner fin a su estado de derribada.

Al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño, realizará otra tirada de salvación de Sabiduría. Tendrá ventaja en ella si la realiza por sufrir daño. Si la supera, el conjuro terminará.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Rociada de color
Ilusionismo de nivel 1 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pizca de arena de colores)
Duración: Instantáneo

Emites una ráfaga de luces brillantes y parpadeantes de múltiples colores. Todas las criaturas situadas en un cono de 4,5 m que se origina en ti deberán superar una tirada de salvación de Constitución o tendrán el estado de cegadas hasta el final de tu siguiente turno.

Rociada prismática
Evocación de nivel 7 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Ocho rayos de luz surgen de tu mano en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en el cono hacen una tirada de salvación de Destreza. Por cada objetivo, tira 1d8 para determinar qué rayo de color le afecta y consulta la tabla "Rayos prismáticos".

Rayos prismáticos

1d8	Rayo
1	**Rojo.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de fuego. *Si supera la tirada:* la mitad de daño.
2	**Naranja.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de ácido. *Si supera la tirada:* la mitad de daño.
3	**Amarillo.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de relámpago. *Si supera la tirada:* la mitad de daño.
4	**Verde.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de veneno. *Si supera la tirada:* la mitad de daño.
5	**Azul.** *Si falla la tirada:* 12d6 de daño de frío. *Si supera la tirada:* la mitad de daño.
6	**Añil.** *Si falla la tirada:* el objetivo tendrá el estado de apresado y hará una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera tres veces, el estado terminará. Si la falla tres veces, tendrá el estado de petrificado hasta que lo libere un efecto como el del conjuro *restablecimiento mayor.* Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un mismo tipo.
7	**Violeta.** *Si falla la tirada:* El objetivo tendrá el estado de cegado y hará una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si la supera, el estado terminará. Si la falla, el estado terminará y la criatura se teletransportará a otro plano de existencia (a elección de tu DM).
8	**Especial.** Dos rayos alcanzan al objetivo. Tira dos veces y repite los resultados de 8.

Un enano tuvo un desafortunado encuentro con un rayo añil de una *rociada prismática*.

Rociada venenosa
Truco de nigromancia (brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Rocías a una criatura dentro del alcance con una niebla tóxica. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d12 de daño de veneno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d12 cuando alcanzas los niveles 5 (2d12), 11 (3d12) y 17 (4d12).

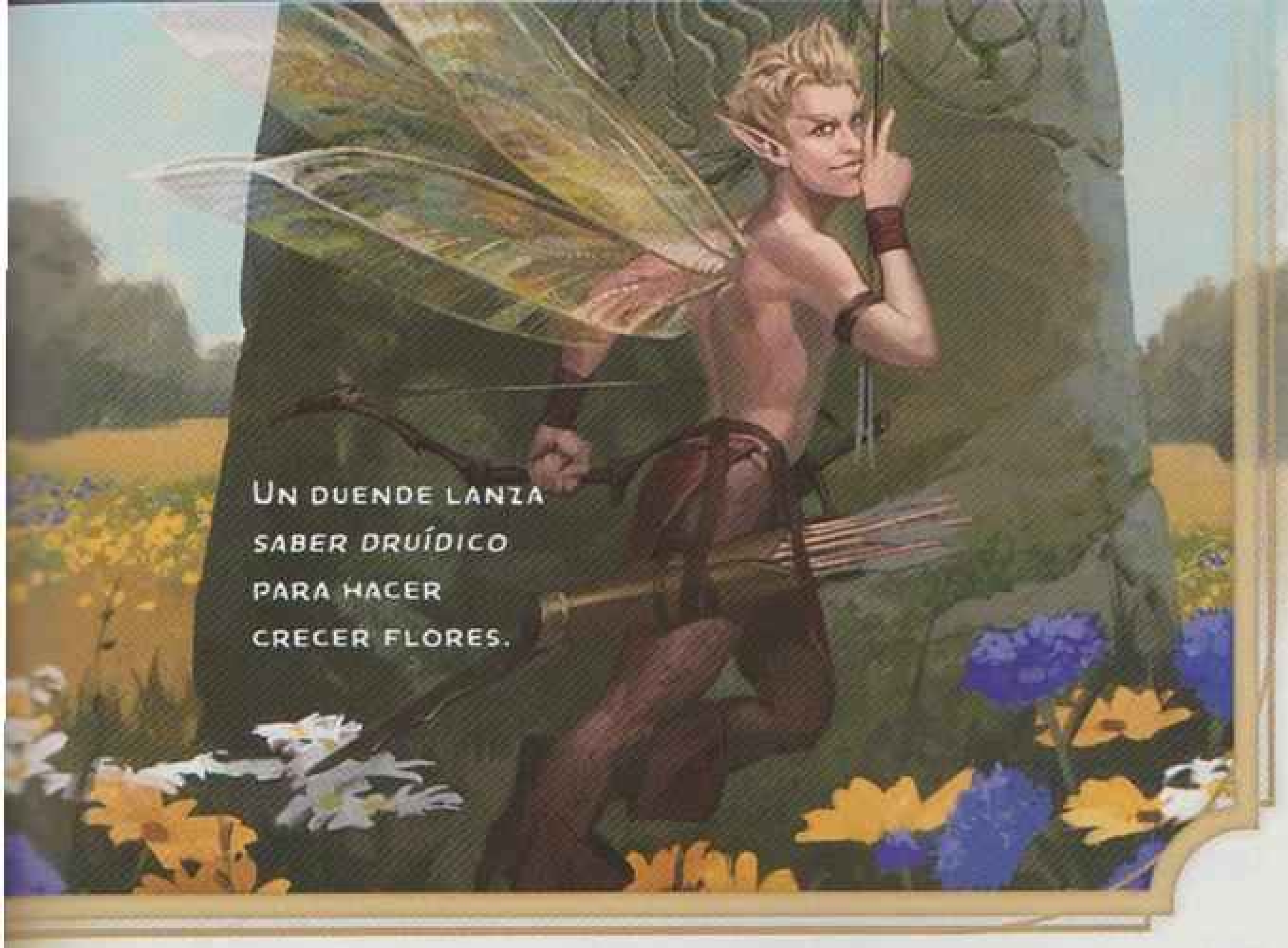
Saber druídico
Truco de transmutación (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Susurras a los espíritus de la naturaleza y produces uno de los siguientes efectos dentro del alcance.

Sensor climático. Creas un efecto sensorial Diminuto e inofensivo que predice el clima que habrá en tu ubicación durante las siguientes 24 horas. El efecto se manifiesta como un orbe dorado para los cielos despejados, una nube para la lluvia, copos de nieve para la nieve, etc. Este efecto persiste durante 1 asalto.

Florecer. Haces que, al instante, una flor florezca, una vaina de semillas se abra o el brote de una hoja germine.



UN DUENDE LANZA SABER DRUÍDICO PARA HACER CRECER FLORES.

__Efecto sensorial.__ Creas un efecto sensorial inofensivo, como hojas cayendo, hadas espectrales bailando, una suave brisa, el sonido de un animal o un leve olor a mofeta. El efecto debe caber en un cubo de 1,5 m de lado.

__Jugar con fuego.__ Enciendes o apagas una vela, una antorcha o una hoguera.

SAETA GUÍA

Evocación de nivel 1 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto

Lanzas un rayo de luz hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja.

__Con un espacio de conjuro de nivel superior.__ El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

SALPICADURA ÁCIDA

Truco de evocación (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Creas una burbuja ácida en un punto dentro del alcance, donde explotará en una esfera de 1,5 m de radio. Todas las criaturas situadas en la esfera deberán superar una tirada de salvación de Destreza o sufrirán 1d6 de daño de ácido.

__Mejora de truco.__ El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

SALTO

Transmutación de nivel 1 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (la pata trasera de un saltamontes)
Duración: 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que el conjuro termine, la criatura puede saltar hasta 9 m usando 3 m de movimiento.

__Con un espacio de conjuro de nivel superior.__ Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

SANCTASANCTÓRUM PRIVADO DE MORDENKAINEN

Abjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una lámina fina de plomo)
Duración: 24 horas

Haces que una zona dentro del alcance sea mágicamente segura. Esta zona es un cubo que puede tener un tamaño desde tan solo 1,5 m de lado a hasta 30 m y permanecerá hasta que el conjuro termine.

Cuando lanzas el conjuro, decides el tipo de seguridad que proporciona eligiendo cualesquiera de las siguientes propiedades:

- El sonido no puede atravesar la barrera del perímetro de la zona protegida.
- La barrera de la zona protegida parece oscura y con niebla, impidiendo ver a través de ella (incluso a la visión en la oscuridad).
- Dentro de la zona protegida no pueden aparecer sensores creados mediante conjuros de adivinación, ni estos pueden atravesar la barrera del perímetro.
- Las criaturas en la zona no pueden ser el objetivo de conjuros de adivinación.
- Nada puede teletransportarse ni al interior ni al exterior del área protegida.
- El viaje interplanar está bloqueado dentro de la zona.

Si este conjuro se lanza a diario en el mismo lugar durante 365 días, durará hasta que sea disipado.

__Con un espacio de conjuro de nivel superior.__ Puedes aumentar el tamaño del cubo en 30 m por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

OLGA DREBAS

Santuario

Abjuración de nivel 1 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (un trozo de vidrio de un espejo)
Duración: 1 minuto

Proteges a una criatura que esté dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, cualquier criatura que haga objetivo a la criatura protegida con un ataque o un conjuro que inflija daño deberá superar primero una tirada de salvación de Sabiduría; de lo contrario, elegirá un nuevo objetivo o perderá el ataque o conjuro. Este conjuro no protege a la criatura contra los efectos de área. El conjuro termina si la criatura protegida hace una tirada de ataque, lanza un conjuro o inflige daño.

Semiplano

Conjuración de nivel 8 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: S
Duración: 1 hora

Creas una puerta de sombras Mediana en una superficie sólida plana que puedas ver dentro del alcance. Esta puerta puede abrirse y cerrarse y lleva a un semiplano que parece una habitación vacía de 9 m de lado en cada dimensión, hecha de madera o de piedra (a tu elección).

Cuando el conjuro termina, la puerta se desvanecerá y todos los objetos dentro del semiplano permanecerán en él. Las criaturas que haya también se quedarán dentro salvo que prefieran que la puerta las expulse cuando se desvanece, lo que hará que aterricen con el estado de derribadas en los espacios sin ocupar más cercanos a donde estaba la puerta.

Cada vez que lances este conjuro, puedes crear un nuevo semiplano o hacer que la puerta de sombras conecte con un semiplano que hayas creado previamente con el conjuro. Además, si conoces la naturaleza y el contenido de un semiplano creado cuando otra criatura lanzó este conjuro, en su lugar puedes hacer que la puerta de sombras conecte con dicho semiplano.

Señal de esperanza

Abjuración de nivel 3 (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige cualquier cantidad de criaturas dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, todos los objetivos tienen ventaja en sus tiradas de salvación de Sabiduría y sus tiradas de salvación contra muerte, y también recuperan la cantidad máxima posible de puntos de golpe en cualquier curación.

Sentidos de la bestia

Adivinación de nivel 2 (druida, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: Toque
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una bestia voluntaria. Hasta que el conjuro termine, puedes percibir a través de los sentidos de la bestia, así como de los tuyos. Cuando percibes a través de ella, te beneficias de cualquier sentido especial que tenga.

Shillelagh

Truco de transmutación (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (muérdago)
Duración: 1 minuto

Un bastón o un garrote que sostengas se ve impregnado del poder de la naturaleza. Hasta que termine el conjuro, puedes usar tu aptitud mágica en lugar de tu Fuerza para las tiradas de ataque y de daño de tus ataques cuerpo a cuerpo usando esa arma y el dado de daño pasa a ser un d8. Si el ataque inflige daño, puede ser de fuerza o del tipo de daño normal del arma (a tu elección).

El conjuro termina antes de tiempo si lo vuelves a lanzar o si sueltas el arma.

Mejora de truco. El dado de daño cambia cuando alcanzas los niveles 5 (d10), 11 (d12) y 17 (2d6).

Silencio

Ilusionismo de nivel 2 (bardo, clérigo, explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, creas una esfera de 6 m de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. Ningún sonido podrá atravesarla ni originarse en su interior. Toda criatura u objeto tiene inmunidad al daño de trueno si se halla completamente dentro de la esfera, y las criaturas tienen el estado de ensordecidas en su interior. Dentro de ella es imposible lanzar conjuros que tengan un componente verbal.

Símbolo

Abjuración de nivel 7 (bardo, clérigo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamante en polvo que valga al menos 1000 po y que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado o se active

Inscribes un glifo dañino bien en una superficie (como un trozo de un suelo o una pared) o bien en un objeto que se pueda cerrar (como un libro o un cofre). Este puede abarcar una zona de hasta 3 m de diámetro. Si eliges un objeto, este debe permanecer en su sitio; si se mueve más de 3 m respecto al lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se romperá y el conjuro terminará sin activarse.

El glifo es casi imperceptible y es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra tu CD de salvación de conjuros para detectarlo.

Cuando inscribas el glifo, decides qué condición lo activa y eliges qué efecto tiene el símbolo: aturdimiento, discordia, dolor, muerte, miedo o sueño (se explican a continuación).

Establecer el activador. Cuando lances el conjuro, decide qué activará el glifo. En el caso de los glifos inscritos en una superficie, las condiciones que suelen activarlos incluyen tocarlos o situarse sobre ellos, quitar otro objeto que los cubra o acercarse a cierta distancia de ellos. En el caso de los glifos inscritos en un objeto, suelen activarse al abrir el objeto o mirar el glifo.

Puedes especificar aún más la condición, de modo que solo las criaturas de ciertos tipos puedan activarlo (por ejemplo, que solo afecte a las aberraciones). También puedes establecer excepciones sobre qué criaturas no activarán el glifo; por ejemplo, las que pronuncien una contraseña.

Una vez activado, el glifo brilla y llena una esfera de 18 m de radio con luz tenue durante 10 minutos, tras lo cual el conjuro termina. Todas las criaturas que haya en la esfera cuando el glifo se active serán objetivo de su efecto, al igual que una criatura que entre en ella por primera vez en un turno o termine su turno allí. Una criatura solo puede ser objetivo una vez por turno.

Aturdimiento. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de aturdido durante 1 minuto.

Discordia. Cada objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, el objetivo discutirá verbalmente con otras criaturas durante 1 minuto. Durante este tiempo, no podrá comunicarse de forma razonable y tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Dolor. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de incapacitado durante 1 minuto.

Muerte. Cada objetivo hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 10d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

Sueño. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de inconsciente durante 10 minutos. Una criatura se despierta si recibe daño o si alguien utiliza una acción para sacudirla.

Terror. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de asustado durante 1 minuto. Mientras esté asustado, el objetivo deberá alejarse al menos 9 m del glifo en cada uno de sus turnos si puede.

Simulacro

Ilusionismo de nivel 7 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 12 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (rubí en polvo que valga al menos 1500 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: Hasta que sea disipado

Creas un simulacro de una bestia o humanoide que permanezca a 3 m o menos de ti durante todo el tiempo de lanzamiento del conjuro. Para finalizar el lanzamiento, tocas a la criatura y una pila de hielo o nieve de su mismo tamaño, de modo que la pila se transformará en un simulacro y será una criatura. El simulacro tendrá el perfil de la criatura original en el momento del lanzamiento, excepto que es un autómata, tiene la mitad de puntos de golpe máximos y no puede lanzar este conjuro.

El simulacro es amistoso contigo y con las criaturas que designes, obedece tus órdenes y actúa en tu turno en combate. Además, no puede subir de nivel ni hacer descansos cortos o largos.

Si el simulacro sufre daño, la única forma de restaurar sus puntos de golpe es repararlo cuando hagas un descanso largo. En ese momento, puedes gastar componentes con un valor de 100 po por cada punto de golpe recuperado. Para repararlo, el simulacro debe permanecer a 1,5 m o menos de ti.

El simulacro dura hasta que sus puntos de golpe se reducen a 0, momento en el que vuelve a convertirse en nieve o hielo y se derrite. Si vuelves a lanzar este conjuro, cualquier simulacro que hayas creado antes con él se destruye al instante.

Sirviente invisible

Conjuración de nivel 1 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción o ritual
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda y uno de madera)
Duración: 1 hora

Este conjuro crea una fuerza invisible de tamaño Mediano, sin mente y sin forma, que realiza las tareas sencillas que le ordenes hasta que el conjuro termine. El sirviente surge en un espacio sin ocupar en el suelo dentro del alcance. Tiene una CA de 10, 1 punto de golpe, una Fuerza de 2 y no puede atacar. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina.

Una vez en cada uno de tus turnos como acción adicional, puedes ordenar mentalmente al sirviente que se mueva hasta 4,5 m y que interactúe con un objeto. El sirviente puede realizar tareas sencillas que también podría llevar a cabo un humano, como traer y llevar cosas, limpiar, remendar, plegar ropa, encender un fuego y servir comida o bebida. En cuanto das la orden, el sirviente realiza la tarea lo mejor que puede hasta que la completa y luego espera tu siguiente orden.

Si ordenas al sirviente que lleve a cabo una tarea que lo alejaría más de 18 m de ti, el conjuro termina.

Sordera/ceguera

Transmutación de nivel 2 (bardo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Una criatura que puedas ver dentro del alcance deberá superar una tirada de salvación de Constitución o tendrá el estado de cegada o ensordecida (a tu elección) hasta que el conjuro termine. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del conjuro.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Sugestión

Encantamiento de nivel 2 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V, M (una gota de miel)
Duración: Concentración, hasta 8 horas

Sugieres un curso de acción (de no más de 25 palabras) a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que te pueda oír y entender. La sugerencia tiene que parecer factible y no ser claramente dañina para el objetivo o sus aliados. Por ejemplo, podrías decir: "Ve a por la llave de la cámara del tesoro de la secta y tráemela", o quizá "deja de luchar, vete pacíficamente de la biblioteca y no vuelvas".

El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro o hasta que tus aliados o tú le hagáis daño. El objetivo hechizado llevará a cabo la sugerencia lo mejor que pueda. La actividad sugerida puede seguir hasta que termine el conjuro, pero si se puede completar en menos tiempo, el conjuro terminará sobre el objetivo cuando la complete.

Sugestión en masa

Encantamiento de nivel 6 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, M (una lengua de serpiente)
Duración: 24 horas

Sugieres un curso de acción (de no más de 25 palabras) a doce o menos criaturas que puedas ver dentro del alcance y que te puedan oír y entender. La sugerencia tiene que parecer factible y no ser claramente dañina para cualquiera de los objetivos o sus aliados. Por ejemplo, podrías decir: "Id hasta el pueblo por ese camino y ayudad a sus habitantes a recoger la cosecha hasta que atardezca", o quizá "no es momento de luchar; soltad las armas, poneos a bailar y no paréis hasta dentro de una hora".

Todos los objetivos deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o tendrán el estado de hechizados hasta que termine el conjuro o hasta que tus aliados o tú les hagáis daño. Cada objetivo hechizado llevará a cabo la sugerencia lo mejor que pueda. La actividad sugerida puede seguir hasta que termine el conjuro, pero si se puede completar en menos tiempo, el conjuro terminará sobre un objetivo cuando la complete.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La duración aumenta al usar espacios de nivel 7 (10 días), 8 (30 días) o 9 (366 días).

Susurros discordantes

Encantamiento de nivel 1 (bardo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance oye una melodía discordante en su mente. El objetivo hace una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y deberá utilizar su reacción inmediatamente, si es posible, para alejarse de ti tanto como pueda por la ruta más segura. Si supera la tirada, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Tañido por los muertos

Truco de nigromancia (brujo, clérigo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Señalas a una criatura que puedas ver dentro del alcance y el sonido de una campana funesta suena a 3 m o menos del objetivo. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe, el daño necrótico aumenta a 1d12.

Mejora de truco. El daño aumenta en un dado cuando alcanzas los niveles 5 (2d8 o 2d12), 11 (3d8 o 3d12) y 17 (4d8 o 4d12).

Taumaturgia

Truco de transmutación (clérigo)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 9 m
Componentes: V
Duración: Hasta 1 minuto

Manifiestas un pequeño milagro dentro del alcance y produces uno de los siguientes efectos mágicos. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos de 1 minuto.

Jugar con fuego. Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color durante 1 minuto.

Mano invisible. Abres o cierras de golpe una puerta o ventana que no esté cerrada con llave.

Ojos alterados. Cambias el aspecto de tus ojos durante 1 minuto.

Sonido fantasmal. Creas un sonido instantáneo que procede de un punto de tu elección dentro del alcance. Por ejemplo, el retumbar de un trueno, el graznido de un cuervo o unos susurros de mal agüero.

Temblores. Provocas que la tierra tiemble sin causar daños durante 1 minuto.

Voz atronadora. Tu voz resuena hasta tres veces más alto de lo normal durante 1 minuto. Hasta que termine el conjuro, tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Intimidación).

Telaraña

Conjuración de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S, M (un poco de tela de araña)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de telarañas pegajosas en un punto dentro del alcance. Las telarañas ocupan un cubo de 6 m de lado en ese espacio hasta que el conjuro termine. Las telarañas son terreno difícil y su interior se considera ligeramente oscuro.

Si las telarañas no están ancladas entre dos objetos sólidos (como muros o árboles) o extendidas sobre un suelo, muro o techo, se vendrán abajo y el conjuro terminará al principio de tu siguiente turno. Las telarañas dispuestas sobre una superficie plana tienen una profundidad de 1,5 m.

La primera vez que una criatura entre en las telarañas o termine su turno allí, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de apresada mientras permanezca en ellas o hasta que se libere.

Una criatura apresada puede utilizar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la supera, dejará de estar apresada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de telarañas de 1,5 m de lado expuesto al fuego se quema por completo en 1 asalto y causa 2d4 de daño de fuego a cualquier criatura que comience su turno en el incendio.

Telepatía

Adivinación de nivel 8 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (un par de anillos de plata enlazados)
Duración: 24 horas

Creas un enlace telepático entre tú y una criatura voluntaria que conozcas. El objetivo puede estar en cualquier lugar del mismo plano de existencia que tú, pero el conjuro terminará si dejáis de estar en el mismo plano.

Hasta que el conjuro termine, el objetivo y tú podéis compartir de forma instantánea palabras, imágenes, sonidos y otros mensajes sensoriales mediante el enlace, y el objetivo te reconoce como la criatura con la que se está comunicando. El conjuro permite que una criatura comprenda el significado de tus palabras y cualquier mensaje sensorial que le envíes.

Telequinesis

Transmutación de nivel 5 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Obtienes la capacidad de mover o manipular criaturas u objetos con la mente. Cuando lanzas este conjuro y como acción de magia en tus siguientes hasta que termine el conjuro, puedes imponer tu voluntad sobre una criatura o un objeto que puedas ver dentro del alcance y provocar el efecto correspondiente de los indicados debajo. Puedes afectar al mismo objetivo cada asalto o elegir uno nuevo cada vez. Si cambias de objetivo, el anterior dejará de estar afectado por el conjuro.

Criatura. Puedes intentar mover a una criatura Enorme o más pequeña. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o lo moverás hasta 9 m en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura tendrá el estado de apresada y, si la elevas en el aire, quedará suspendida. Caerá al final de tu siguiente turno a menos que vuelvas a usar esta opción y falle la tirada de salvación.

Objeto. Puedes intentar mover un objeto Enorme o más pequeño. Si el objeto no lo lleva ni viste nadie, lo mueves automáticamente hasta 9 m en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro.

Si una criatura lleva o viste el objeto, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o tirarás del objeto y lo moverás hasta 9 m en cualquier dirección dentro del alcance del conjuro.

Puedes ejercer un control más preciso de los objetos con tu agarre telequinético, como, por ejemplo, manipular una herramienta sencilla o abrir una puerta o un contenedor, guardar o sacar un objeto de un contenedor abierto o verter el contenido de un vial.

Teletransporte

Conjuración de nivel 7 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 3 m
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Este conjuro os transporta a un destino que elijas a ti y a hasta ocho criaturas voluntarias que puedas ver o a un solo objeto que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo es un objeto, debe ser Grande o más pequeño y no puede llevarlo o vestirlo una criatura no voluntaria.

Debes conocer el destino que elijas y también debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Lo bien que conoces el destino es decisivo para conseguir llegar a él. Tu DM tira 1d100 y consulta la tabla "Resultado del teletransporte" y las explicaciones que la siguen.

Resultado del teletransporte

Familiaridad	Percance	Área similar	Lejos del objetivo	En el objetivo
Círculo permanente	—	—	—	01–00
Objeto vinculado	—	—	—	01–00
Muy familiar	01–05	06–13	14–24	25–00
Visto esporádicamente	01–33	34–43	44–53	54–00
Visto una vez o descrito	01–43	44–53	54–73	74–00
Destino falso	01–50	51–00	—	—

Familiaridad. Los términos de la columna "Familiaridad" de la tabla significan lo siguiente:

- "Círculo permanente" se refiere a un círculo de teletransportación permanente cuya secuencia de sellos conozcas.
- "Objeto vinculado" quiere decir que posees un objeto tomado del destino deseado en los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago.
- "Muy familiar" es un sitio que has visitado a menudo, que has estudiado detenidamente o que puedas ver cuando lanzas el conjuro.

- "Visto esporádicamente" es un lugar que has visto más de una vez, pero que no conoces muy bien.
- "Visto una vez o descrito" es un lugar que solo has visto en una ocasión, quizá mediante la magia, o un sitio que conoces de segunda mano, quizá por un mapa.
- "Destino falso" es un lugar que no existe. Es posible que trataras de escrudiñar el sanctasanctórum de un enemigo, pero que, en su lugar, vieras una ilusión, o puede que intentes teletransportarte a una ubicación que ya no existe.

Percance. La magia impredecible del conjuro da como resultado un viaje complicado. Cada criatura que se teletransporta (o el objeto objetivo) recibe 3d10 de daño de fuerza y tu DM vuelve a tirar en la tabla para ver dónde acabáis (se pueden producir varios percances, que causarán daño cada una de las veces).

Área similar. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis en una zona diferente pero que se parece visual o temáticamente al área objetivo. Llegaréis al espacio similar más cercano. Por ejemplo, si te dirigías a tu laboratorio, podrías acabar en el laboratorio de otra persona en la misma ciudad.

Lejos del objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis a 2d12 × 1,5 km de distancia del destino en una dirección al azar. Tira 1d8 para determinar la dirección: con un 1, al este; con un 2, al sureste; con un 3, al sur; con un 4, al suroeste; con un 5, al oeste; con un 6, al noroeste; con un 7, al norte, y con un 8, al noreste.

En el objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto objetivo) aparecéis donde tú querías.

Tentáculos negros de Evard

Conjuración de nivel 4 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 27 m
Componentes: V, S, M (un tentáculo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Unos tentáculos color ébano que se retuercen llenan un cuadrado en el suelo de 6 m de lado que puedas ver dentro del alcance. Hasta que termine el conjuro, estos tentáculos convertirán la zona en terreno difícil.

Todas las criaturas situadas en esa zona hacen una tirada de salvación de Fuerza. Si la fallan, sufrirán 3d6 de daño contundente y tendrán el estado de apresadas hasta que el conjuro termine. Una criatura también deberá hacer la tirada si entra en la zona o termina su turno en ella. Cada criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Una criatura apresada puede emplear una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros y, si la supera, pondrá fin a su estado.

Terremoto

Transmutación de nivel 8 (clérigo, druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 150 m
Componentes: V, S, M (una piedra fracturada)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una intensa sacudida afecta al suelo en un círculo de 30 m de radio centrado en ese punto. El suelo de la zona se considera terreno difícil.

Cuando lances este conjuro y al final de cada uno de tus turnos hasta que termine, todas las criaturas que haya en el suelo en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la fallan, tendrán el estado de derribadas y perderán la concentración.

Además, podrás provocar los siguientes efectos.

Grietas. Se abre un total de 1d6 fisuras en la zona del conjuro al final del turno en que lo lances. Tú eliges la ubicación de las grietas, que pueden estar debajo de estructuras. Cada una tiene una profundidad de 1d10 × 3 m y una anchura de 3 m y se extiende desde un borde del área del conjuro hasta otro borde. Una criatura que esté en el mismo espacio que una grieta deberá superar una tirada de salvación de Destreza o caerá en ella. Si la supera, la criatura se moverá a la vez que se abre el borde de la grieta y se mantendrá allí.

Estructuras. El temblor causa 50 de daño contundente a cualquier estructura que esté en contacto con el suelo de la zona cuando lances el conjuro y al final de cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine. Si los puntos de golpe de una estructura se reducen a 0, se derrumbará.

Una criatura que se encuentre a una distancia de una estructura que se derrumba igual a la mitad de su altura hace una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 12d6 de daño contundente, tendrá el estado de derribada y quedará enterrada entre los escombros. Para escapar, como acción tendrá que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20. Si la supera, solo sufrirá la mitad de ese daño.

Terreno alucinatorio

Ilusionismo de nivel 4 (bardo, brujo, druida, mago)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una seta)
Duración: 24 horas

Haces que un terreno natural en un cubo de 45 m de lado dentro del alcance tenga el aspecto, los sonidos y los olores de otro tipo de terreno natural. Por ejemplo, puedes hacer que un campo abierto o una carretera se parezcan

a un pantano, una colina, una grieta u otro tipo de terreno difícil o infranqueable. Se puede hacer que un estanque parezca una pradera cubierta de hierba, que un precipicio se aparezca como una suave cuesta o que un barranco pedregoso y estrecho se presente como una carretera amplia y lisa. Las estructuras fabricadas, el equipo y las criaturas en la zona no cambian.

Las características táctiles del terreno no cambian, por lo que es probable que las criaturas que entren en la zona descubran que es una ilusión. Si la diferencia no es obvia al tacto, cualquier criatura que examine la ilusión puede usar una acción de estudiar y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros para distinguirla. Si criatura percibe que es una ilusión, la verá como una imagen difusa y superpuesta al terreno de verdad.

Terror

Ilusionismo de nivel 3 (bardo, brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pluma blanca)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todas las criaturas situadas en un cono de 9 m deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o soltarán cualquier cosa que tengan agarrada y tendrán el estado de asustadas hasta que termine el conjuro.

Una criatura asustada realizará la acción de correr en todos sus turnos para alejarse de ti por la ruta más segura, a menos que no haya por dónde huir. Si la criatura acaba su turno en un espacio desde el que no tenga línea de visión directa de ti, hará una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el conjuro terminará para ella.

Terror abyecto

Ilusionismo de nivel 9 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas crear horrores ilusorios en las mentes de otros. Todas las criaturas de tu elección situadas en una esfera de 9 m de radio centrada en un punto dentro del alcance realizan una tirada de salvación de Sabiduría. Si la fallan, los objetivos sufrirán 10d10 de daño psíquico y tendrán el estado de asustados hasta que el conjuro termine. Si la superan, solamente recibirán la mitad de ese daño.

Un objetivo asustado hará una tirada de salvación de Sabiduría al final de cada uno de sus turnos. Si la falla, sufrirá 5d10 de daño psíquico. Si la supera, el conjuro terminará para ese objetivo.

Texto ilusorio

Ilusionismo de nivel 1 (bardo, brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto o un ritual
Alcance: Toque
Componentes: S, M (tinta que valga al menos 10 po, que se consume como parte del conjuro)
Duración: 10 días

Escribes en pergamino, papel u otro material adecuado y lo impregnas con una ilusión hasta que termine el conjuro. Para ti y las demás criaturas que designes cuando lanzas el conjuro, el texto parece normal, escrito con tu letra, y transmite el significado que pretendieras al escribirlo. Para los demás, el texto parece escrito en letra mágica o desconocida y es ininteligible. Como alternativa, la ilusión puede modificar el significado, la caligrafía y el idioma de un texto, aunque el idioma debe ser uno que conozcas.

Si el conjuro se disipa, desaparecerán tanto el escrito original como la ilusión.

Una criatura con visión verdadera puede leer el mensaje oculto.

Toque helado

Truco de nigromancia (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Canalizas un frío sepulcral y haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibirá 1d10 de daño necrótico y no podrá recuperar puntos de golpe hasta el final de tu siguiente turno.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas los niveles 5 (2d10), 11 (3d10) y 17 (4d10).

Toque vampírico

Nigromancia de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El toque de tu mano envuelta en sombras puede absorber la fuerza vital de otros para curar tus heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro del alcance. Si acierta, el objetivo sufrirá 3d6 de daño necrótico y tú recuperarás una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del daño necrótico infligido.

Hasta que el conjuro termine, podrás realizar el ataque otra vez como acción de magia en cada uno de tus turnos y hacer objetivo a la misma criatura o a otra distinta.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Tormenta de aguanieve

Conjuración de nivel 3 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S, M (un paraguas en miniatura)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termine, caerá aguanieve en un cilindro de 12 m de alto y 6 m de radio centrado en un punto que elijas dentro del alcance. La zona está muy oscura y las llamas desprotegidas que haya en ella se apagan.

El suelo abarcado en el cilindro es terreno difícil. Cuando una criatura entre en el cilindro por primera vez en un turno o comience su turno en él, deberá superar una tirada de salvación de Destreza o tendrá el estado de derribada y perderá la concentración.

Tormenta de espinas

Conjuración de nivel 1 (explorador)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional, que realizas de inmediato tras acertar a una criatura con un arma a distancia
Alcance: Lanzador
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Al golpear a la criatura, el conjuro crea una lluvia de espinas que saldrá disparada de tu arma a distancia o munición. El objetivo del ataque y todas las criaturas a 1,5 m o menos de él hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 1d10 de daño perforante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Tormenta de fuego

Evocación de nivel 7 (clérigo, druida, hechicero)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 45 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Una tormenta de llamas aparece dentro del alcance. El área de la tormenta consta de hasta diez cubos de 3 m de lado que puedes disponer según desees, cada uno de los cuales debe estar adyacente al menos a otro. Todas las criaturas situadas en la zona de 4,5 m deberán realizar una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 7d10 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables dentro del área que no lleve o vista nadie empezarán a arder.

Tormenta de hielo

Evocación de nivel 4 (druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 90 m
Componentes: V, S, M (una manopla)
Duración: Instantáneo

Una granizada cae en un cilindro de 6 m de radio y 12 m de altura centrado en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en el cilindro hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 2d10 de daño contundente y 4d6 de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Las bolas de granizo convierten el suelo del cilindro en terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño contundente aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio.

Tormenta de la venganza

Conjuración de nivel 9 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que termine el conjuro, una nube de tormenta se forma centrada en un punto dentro del alcance y se extiende hasta un radio de 90 m. Todas las criaturas que estén debajo de ella cuando aparezca deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 2d6 de daño de trueno y tendrán el estado de ensordecidas hasta que el conjuro termine.

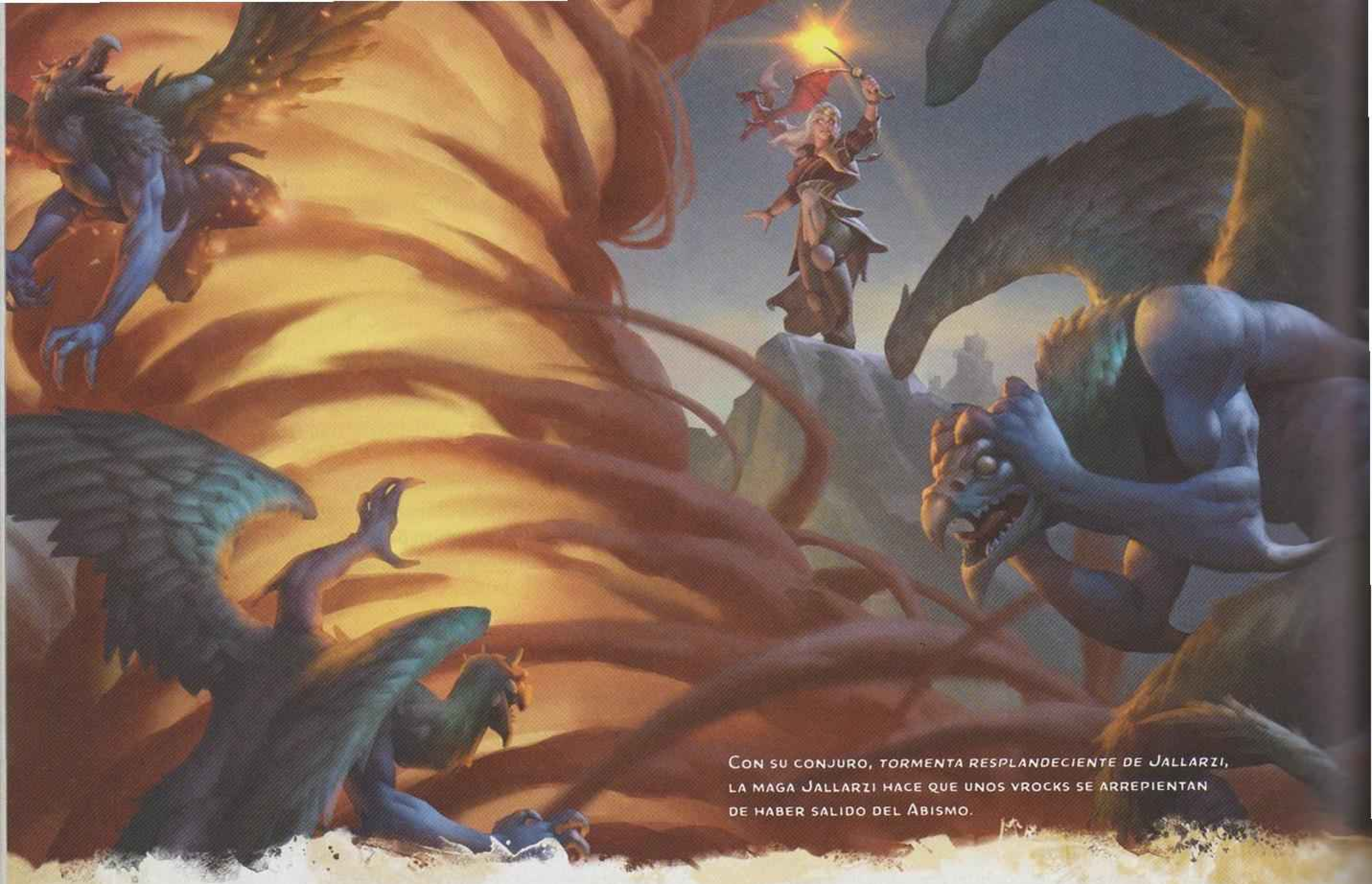
Al principio de cada uno de tus siguientes turnos, la tormenta produce efectos diferentes, como se detalla a continuación.

Turno 2. Cae una lluvia ácida. Todas las criaturas y objetos que estén debajo de la nube sufrirán 4d6 de daño de ácido.

Turno 3. Invocas seis relámpagos que surgen de la nube para golpear a seis criaturas u objetos distintos bajo ella. Cada objetivo hace una tirada de salvación de Destreza; sufrirá 10d6 de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

Turno 4. Caen bolas de granizo. Todas las criaturas que estén debajo de la nube sufrirán 2d6 de daño contundente.

Turnos 5 a 10. La zona bajo la nube se ve asolada por vendavales y aguanieve. Todas las criaturas que estén allí sufren 1d6 de daño de frío. Hasta que el conjuro termine, la zona es terreno difícil y está muy oscura. Además, es imposible hacer ataques con armas a distancia, ya que un fuerte viento sopla en toda la zona.



Con su conjuro, *tormenta resplandeciente de Jallarzi*, la maga Jallarzi hace que unos vrocks se arrepientan de haber salido del Abismo.

Tormenta de meteoritos

Evocación de nivel 9 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Unos orbes de fuego abrasador caen en picado en cuatro puntos del suelo distintos que puedas ver dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 12 m de radio centrada en cada uno de esos puntos hacen una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 20d6 de daño de fuego y 20d6 de daño contundente si la fallan o la mitad del daño si la superan. Las criaturas que estén situadas en el área de efecto de más de una de las esferas ardientes solo se verán afectadas por una.

Los objetos no mágicos que se encuentren dentro del área del conjuro también recibirán el daño, salvo si los lleva o viste una criatura, y empezarán a arder si son inflamables.

Tormenta resplandeciente de Jallarzi

Evocación de nivel 5 (brujo, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 36 m
Componentes: V, S, M (una pizca de fósforo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Desatas una tormenta de luz intermitente y truenos intensos en un cilindro de 3 m de radio diámetro y 12 m de alto centrado en un punto que puedas ver dentro del alcance. Mientras estén en esta zona, las criaturas tendrán los estados de cegadas y ensordecidas y no podrán lanzar conjuros que tengan un componente verbal.

Cuando aparezca la tormenta, todas las criaturas dentro de ella harán una tirada de salvación de Constitución; sufrirán 2d10 de daño radiante y 2d10 de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan. Una criatura también hará esta tirada cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o termine su turno allí. Una criatura solo hace esta tirada una vez por turno.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. El daño radiante y de trueno aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio.

Trepar cual arácnido
Transmutación de nivel 2 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una gota de betún y una araña)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques gana la capacidad de moverse hacia arriba, hacia abajo y de lado por superficies verticales, así como por techos. Esta manera de moverse no requiere del uso de las manos, que quedan libres. Además, el objetivo obtiene una velocidad trepando igual a su velocidad.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Tronar
Truco de evocación (bardo, brujo, druida, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: S
Duración: Instantáneo

Todas las criaturas situadas en una emanación de 1,5 m que se origina en ti deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 1d6 de daño de trueno. El sonido atronador del conjuro se puede oír a una distancia de hasta 30 m.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).

Truco de la cuerda
Transmutación de nivel 2 (mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda)
Duración: 1 hora

Tocas una cuerda, lo que hace que uno de sus extremos flote hacia arriba hasta que la cuerda se ponga perpendicular al suelo o toque un techo. En el extremo superior de la cuerda se abre un portal invisible de 0,9 m por 1,5 m, el cual conduce a un espacio extradimensional que dura hasta que el conjuro termine. Este espacio puede alcanzarse trepando por la cuerda, que puede recogerse o soltarse desde el interior.

En el espacio caben hasta ocho criaturas Medianas o más pequeñas. Los ataques, conjuros y otros efectos no pueden cruzar el espacio en ningún sentido, pero las criaturas que están dentro pueden ver a través del portal. Todo lo que esté dentro del espacio caerá fuera cuando el conjuro termine.

Tsunami
Conjuración de nivel 8 (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 1,5 km
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 6 asaltos

Un muro de agua surge de la nada en un punto de tu elección dentro del alcance. Puedes hacerlo de hasta 90 m de longitud, 90 m de alto y 15 m de grosor y durará hasta que termine el conjuro.

Cuando aparezca el muro, todas las criaturas situadas en su área hacen una tirada de salvación de Fuerza; sufrirán 6d10 de daño contundente si la fallan o la mitad de daño si la superan.

Al principio de cada uno de tus turnos tras la aparición del muro, se alejará 15 m de ti junto con todas las criaturas que haya en su interior. Cualquier criatura Enorme o más pequeña dentro del muro, o a cuyo espacio entre el muro cuando este se mueva, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrirá 5d10 de daño contundente. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por asalto. Al final del turno, la altura del muro se reduce en 15 m y el daño que causa el muro en asaltos subsiguientes se reduce en 1d10. Cuando el muro llegue a 0 m de altura, el conjuro termina.

Una criatura atrapada en el muro puede moverse nadando. Sin embargo, debido a la fuerza de la ola, la criatura deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación de conjuros para moverse. Si no la supera, no podrá hacerlo. Una criatura que salga del muro caerá al suelo.

Urna mágica
Nigromancia de nivel 6 (mago)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una gema, un cristal o un relicario que valga al menos 500 po)
Duración: Hasta que sea disipado

Tu cuerpo entra en estado catatónico y tu alma lo abandona y entra en el recipiente que has usado como componente material del conjuro. Mientras tu alma esté dentro del recipiente, serás consciente de lo que te rodea, igual que si estuvieras en el espacio de dicho recipiente. No podrás moverte ni llevar a cabo reacciones. La única acción que puedes realizar es proyectar tu alma hasta 30 m del recipiente, bien para regresar a tu cuerpo viviente (y poner fin al conjuro) o bien para tratar de poseer el cuerpo de un humanoide.

Puedes intentar poseer a cualquier humanoide que esté a 30 m o menos de ti que puedas ver (las criaturas protegidas mediante un conjuro *círculo mágico* o *protección contra el bien y el mal* no pueden ser poseídas). El objetivo hace una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, tu alma se introducirá en el cuerpo del objetivo y la suya quedará atrapada en el recipiente. Si la supera, resistirá tus esfuerzos por poseerlo y no podrás volver a intentarlo durante 24 horas.

En cuanto posees el cuerpo de una criatura, lo controlas. Tus puntos de golpe, dados de puntos de golpe, Fuerza, Destreza, Constitución, velocidad y sentidos se sustituyen por los de la criatura. Por lo demás, conservas tu perfil.

Por su parte, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el recipiente usando sus propios sentidos, pero no puede moverse y tiene el estado de incapacitada.

Mientras posees un cuerpo, puedes usar una acción de magia para volver del cuerpo anfitrión al recipiente si está a 30 m o menos de ti, lo que hace que el alma de la criatura anfitriona regrese a su propio cuerpo. Si el cuerpo anfitrión muere mientras estás en él, la criatura muere y tú debes hacer una tirada de salvación de Carisma contra tu propia CD de salvación de conjuros. Si la superas, volverás al recipiente si está a 30 m o menos de ti. De lo contrario, morirás.

Si el recipiente es destruido o el conjuro termina, tu alma volverá a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a más de 30 m de ti o está muerto, morirás. Si el alma de otra criatura está en el recipiente cuando es destruido, esa alma volverá a su cuerpo, siempre y cuando esté vivo y a 30 m o menos de ella. De lo contrario, esa criatura morirá.

Cuando el conjuro termine, el recipiente se destruirá.

Ver invisibilidad

Adivinación de nivel 2 (bardo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (una pizca de talco)
Duración: 1 hora

Hasta que termine el conjuro, ves a las criaturas y objetos que tengan el estado de invisibles como si fueran visibles y puedes ver en el Plano Etéreo. Las criaturas y objetos que haya en él tendrán un aspecto fantasmal.

Viajar con el viento

Transmutación de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 9 m
Componentes: V, S, M (una vela)
Duración: 8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que elijas dentro del alcance asumís formas gaseosas hasta que termine el conjuro y tenéis la apariencia de jirones de nubes. En esta forma de nube, un objetivo tiene una velocidad volando de 90 m, puede levitar, tiene inmunidad al estado de derribado y resistencia al daño contundente, cortante y perforante. Las únicas acciones que puede realizar un objetivo en esta forma son la acción de correr o una acción de magia para empezar a volver a su forma normal. Recuperarla lleva 1 minuto, durante el cual el objetivo tendrá el estado de aturdido. Hasta que el conjuro termine, el objetivo puede volver a la forma de nube, lo que también requiere una acción de magia seguida de una transformación de 1 minuto.

Si un objetivo se encuentra en forma de nube y volando cuando el efecto termina, desciende 18 m por asalto durante 1 minuto hasta aterrizar, lo que hace sin ningún peligro. Si transcurrido ese minuto no ha aterrizado, caerá la distancia restante.

Viajar mediante plantas

Conjuración de nivel 6 (druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 3 m
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Este conjuro crea un vínculo mágico entre una planta inanimada de tamaño Grande o mayor dentro del alcance y otra planta a cualquier distancia en el mismo plano de existencia. Tienes que haber visto o tocado la planta de destino al menos una vez antes. Hasta que termine el conjuro, cualquier criatura puede entrar en la planta objetivo y salir por la de destino gastando 1,5 m de movimiento.

Vigor arcano

Abjuración de nivel 2 (hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Recurres a tu fuerza vital para curarte. Tira uno o dos de tus dados de puntos de golpe no gastados para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada más tu modificador por aptitud mágica. Después, los dados se consideran gastados.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. La cantidad de dados de golpe no gastados que puedes tirar aumenta en uno por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio.

Vínculo protector

Abjuración de nivel 2 (clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino que valgan al menos 50 po cada uno y que debéis llevar puestos tanto tú como el objetivo hasta que termine el conjuro)
Duración: 1 hora

Tocas a otra criatura voluntaria y creas una conexión mística entre ella y tú hasta que el conjuro termine. Mientras el objetivo esté a 18 m o menos de ti, obtiene un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación, así como resistencia a todo el daño. Sin embargo, cada vez que reciba daño, tú sufrirás la misma cantidad de daño.

El conjuro termina si tus puntos de golpe se reducen a 0 o si el objetivo y tú os separáis más de 18 m. También termina si se lanza otra vez sobre cualquiera de las dos criaturas conectadas.

Visión en la oscuridad

Transmutación de nivel 2 (druida, explorador, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una zanahoria seca)
Duración: 8 horas

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que toques tendrá visión en la oscuridad hasta 45 m.

Visión veraz

Adivinación de nivel 6 (bardo, brujo, clérigo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (hongos pulverizados que valgan al menos 25 po, que se consumen como parte del conjuro)
Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, la criatura voluntaria a la que toques tendrá visión verdadera hasta 36 m.

Volar

Transmutación de nivel 3 (brujo, hechicero, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pluma)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, el objetivo consigue una velocidad volando de 18 m y puede levitar. Cuando el conjuro termine, el objetivo caerá si aún está en el aire, excepto si puede detener la caída.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio.

Voluta estelar

Truco de evocación (bardo, druida)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo

Lanzas una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu siguiente turno, emitirá luz tenue en un radio de 3 m y no podrá beneficiarse del estado de invisible.

Mejora de truco. El daño aumenta en 1d8 cuando alcanzas los niveles 5 (2d8), 11 (3d8) y 17 (4d8).

Zancada prodigiosa

Transmutación de nivel 1 (bardo, druida, explorador, mago)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de tierra)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y su velocidad aumenta en 3 m hasta que el conjuro termine.

Con un espacio de conjuro de nivel superior. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.

Zona de la verdad

Encantamiento de nivel 2 (bardo, clérigo, paladín)

Tiempo de lanzamiento: Acción
Alcance: 18 m
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Creas una zona mágica que protege contra el engaño en una esfera de 4,5 m de radio centrada en un punto dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una criatura que entre en la zona del conjuro por primera vez en un turno o comience su turno allí realizará una tirada de salvación de Carisma. Si la falla, no podrá decir una mentira voluntariamente mientras esté en el radio del conjuro. Sabrás si una criatura supera o falla esta tirada.

Una criatura afectada es consciente del conjuro y puede evitar responder a preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Dicha criatura puede dar respuestas evasivas, pero deberá ser sincera.

APÉNDICE A

El multiverso

Este apéndice proporciona un vistazo general del multiverso, la realidad dominante que abarca los innumerables mundos y aventuras de D&D. Estos reinos se exploran con más detalle en la *Guía del Dungeon Master* junto con otros planos como el Reino Lejano, el Plano Negativo y el Plano Positivo.

Los reinos materiales

Las fuerzas filosóficas y elementales de la realidad convergen para crear los siguientes planos de existencia:

Plano Material. La mayoría de las aventuras de D&D tienen lugar en el Plano Material, que alberga mundos como los de Dragonlance, Eberron, Falcongrís y los Reinos Olvidados. En él también hay cabida para cualquier mundo que cree tu grupo. Las leyes físicas y mágicas rigen los distintos mundos de este plano.

Parajes Feéricos. Este reino enérgico y sublimado rebosa vida y emociones, que se intensifican todavía más en los Dominios del Deleite.

Páramo Sombrío. Este tenebroso reino alberga yermos siniestros, ruinas encantadas y los infames Dominios del Terror.

Planos de transición

Los planos de transición sirven como caminos entre planos:

Plano Astral. Esta interminable extensión argéntea une el Plano Material con los Planos Exteriores. En su inmensidad resplandeciente han surgido civilizaciones enteras, mientras que otras navegan por el cosmos mágico en barcos arcanos.

Plano Etéreo. Este reino espectral conecta el Plano Material y los Planos Interiores. La región donde el Plano Etéreo se solapa con otros planos se denomina la Frontera Etérea, un lugar donde las criaturas tienen visiones de planos más allá.

Los Planos Interiores

Las fuerzas elementales y los cimientos de la realidad se originan en los siguientes Planos Interiores:

Plano Elemental del Agua. En este océano sin fondo mora una misteriosa vida acuática.

Plano Elemental del Aire. Los vientos empujan nubes e islas flotantes a través de un cielo sin límites.

Plano Elemental del Fuego. Las islas volcánicas de este reino arden con vigor en un infierno incesante.

Plano Elemental de la Tierra. Este laberinto de cavernas serpentea entre piedra e incalculables riquezas minerales.

Caos Elemental. Aquí, en los confines de los Planos Interiores, las fuerzas elementales chocan de forma impredecible.

Planos Paraelementales. En esta frontera entre los Planos Elementales, las fuerzas de los elementos se combinan para formar reinos de ceniza, cieno, hielo y magma.

Los Planos Exteriores

Los Planos Exteriores son el hogar de los inmortales, donde los espíritus pasan al más allá y las ideas cobran forma. Los Planos Exteriores están formados por los siguientes lugares:

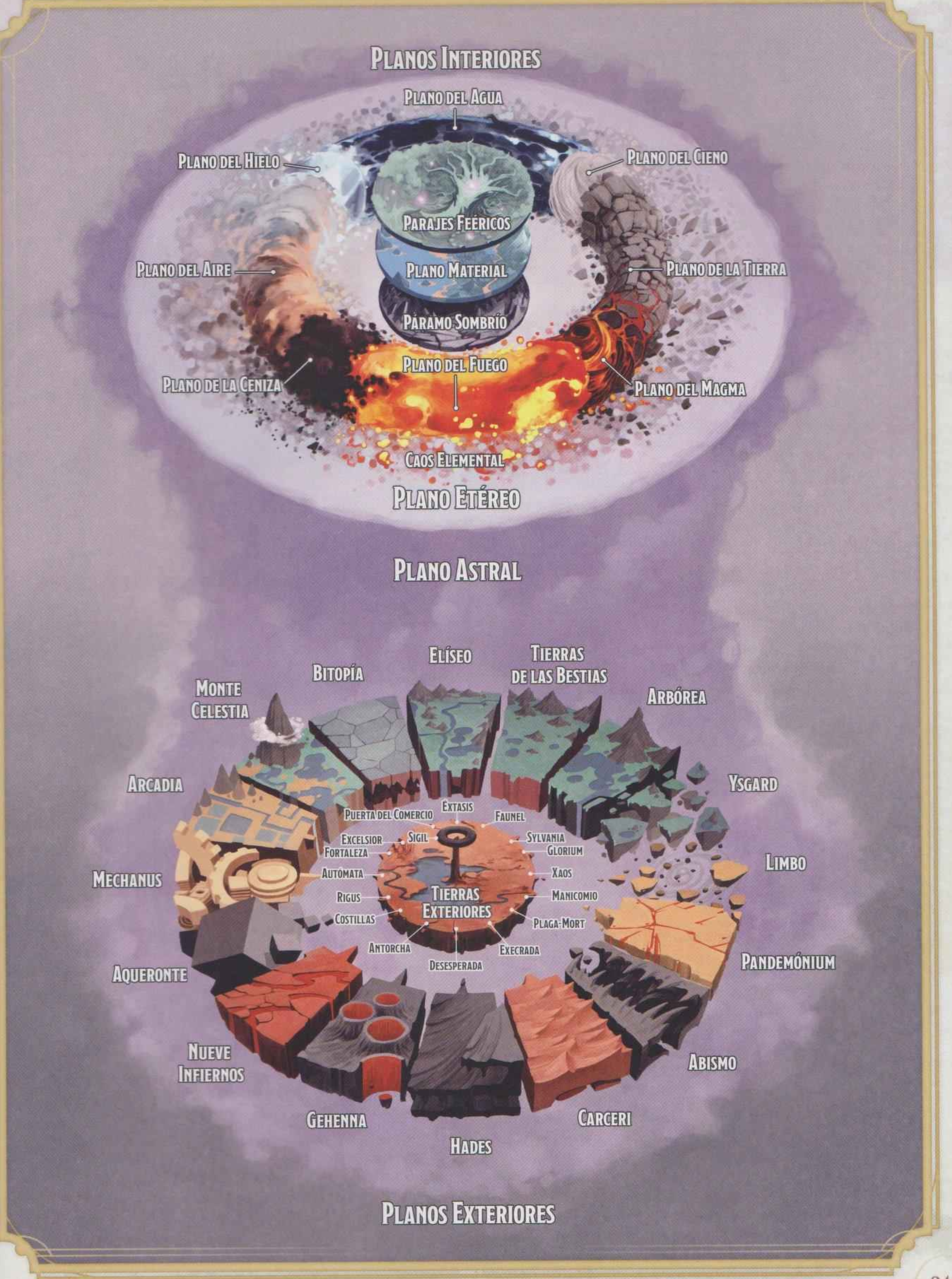
Sigil. Sigil, la Ciudad de las Puertas, es más una metrópolis que un plano en el centro de los Planos Exteriores. En ella hay portales que conducen a todo el multiverso y la enigmática Señora del Dolor mantiene el orden.

Tierras Exteriores. La influencia de los otros Planos Exteriores se deja ver en las Tierras Exteriores, donde existen portales que llevan a dichos planos. En el centro de las Tierras Exteriores se alza la Espira, una torre sobre la cual flota Sigil.

Otros Planos Exteriores. Estos planos se enumeran en la tabla "Planos Exteriores". Algunos son paraísos, otros son reinos de pesadilla y otros resultan todavía más extraños. Cada uno de ellos está dominado por fuerzas que encarnan uno o más de los alineamientos descritos en el capítulo 2.

Planos Exteriores

Plano Exterior	Alineamiento
Abismo	Caótico malvado
Aqueronte	Legal malvado, legal neutral
Arbórea	Caótico bueno
Arcadia	Legal bueno, legal neutral
Bitopía	Legal bueno, neutral bueno
Carceri	Caótico malvado, neutral malvado
Elíseo	Neutral bueno
Gehenna	Legal malvado, neutral malvado
Hades	Neutral malvado
Limbo	Caótico neutral
Mechanus	Legal neutral
Monte Celestia	Legal bueno
Nueve Infiernos	Legal malvado
Pandemónium	Caótico malvado, caótico neutral
Tierras de las Bestias	Caótico bueno, neutral bueno
Tierras Exteriores	Neutral
Ysgard	Caótico bueno, caótico neutral



Planos Interiores
Plano del Agua
Plano del Hielo
Plano del Cieno
Parajes Feéricos
Plano del Aire
Plano Material
Plano de la Tierra
Páramo Sombrío
Plano del Fuego
Plano de la Ceniza
Plano del Magma
Caos Elemental
Plano Etéreo
Plano Astral
Elíseo
Tierras de las Bestias
Bitopía
Monte Celestia
Arbórea
Arcadia
Ysgard
Éxtasis
Puerta del Comercio
Faunel
Excelsior
Sigil
Sylvania
Fortaleza
Glorium
Limbo
Mechanus
Autómata
Xaos
Rigus
Tierras Exteriores
Manicomio
Costillas
Plaga-Mort
Antorcha
Execrada
Desesperada
Pandemónium
Aqueronte
Nueve Infiernos
Abismo
Gehenna
Carceri
Hades
Planos Exteriores

Apéndice B

Perfiles de criaturas

Este apéndice contiene los perfiles de las criaturas mencionadas en el libro, principalmente en los capítulos de las clases, el equipo y los conjuros. Consulta el glosario de reglas para saber cómo se lee el perfil de una criatura y el *Manual de monstruos* para ver muchas más criaturas.

Los siguientes perfiles se presentan en orden alfabético. Cuando tu Dungeon Master use un perfil, es posible que cambie algunos detalles.

Alce

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 11 (2d10)
Velocidad: 15 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	16	+3	+3	**Des**	10	+0	+0	**Con**	11	+0	+0
Int	2	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	6	–2	–2

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Embestir. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el alce recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle, este recibe 3 (1d6) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribado.

Araña

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 1 (1d4 – 1)
Velocidad: 6 m, trepar 6 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	2	–4	–4	**Des**	14	+2	+2	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	2	–4	–4

Habilidades: Sigilo +4
Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante más 2 (1d4) de daño de veneno.

Arañas gigantes

Araña gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 26 (4d10 + 4)
Velocidad: 9 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+2	**Des**	16	+3	+3	**Con**	12	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	4	–3	–3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14
Idiomas: ninguno
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Caminar por telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por las telarañas y conoce la ubicación de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Telaraña (recarga 5–6). *Tirada de salvación de Destreza:* CD 13, una criatura que la araña pueda ver a 18 m o menos. *Fallo:* el objetivo tiene el estado de apresado hasta que se destruya la telaraña (CA 10, 5 PG, vulnerabilidad a daño de fuego e inmunidad a daño psíquico y de veneno).

Búho

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 1 (1d4 – 1)
Velocidad: 1,5 m, volar 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	3	–4	–4	**Des**	13	+1	+1	**Con**	8	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	–2	–2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5
Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Pasar volando. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Garras. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño cortante.

Caballito de mar gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 16 (3d10)
Velocidad: 1,5 m, nadar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	15	+2	+2	**Des**	12	+1	+1	**Con**	11	+0	+0
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	–3	–3

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Respirar en el agua. El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Embestir. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d6 + 2) de daño contundente u 11 (2d8 + 2) de daño contundente si el caballito de mar recorrió al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle.

Acciones adicionales

Carrera burbujeante. Mientras está bajo el agua, el caballito de mar se mueve hasta la mitad de su velocidad nadando sin provocar ataques de oportunidad.

Caballo de guerra

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 19 (3d10 + 3)
Velocidad: 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	18	+4	+4	**Des**	12	+1	+1	**Con**	13	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	12	+1	+3	**Car**	7	–2	–2

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el caballo recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle, este recibe 5 (2d4) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribado.

Caballo de monta

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 13 (2d10 + 2)
Velocidad: 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	16	+3	+3	**Des**	13	+1	+1	**Con**	12	+1	+1
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	7	–2	–2

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño contundente.

Caballo de tiro

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 15 (2d10 + 4)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	18	+4	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	15	+2	+2
Int	2	–4	–4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	7	–2	–2

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño contundente.

Cabra

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 4 (1d8)
Velocidad: 12 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	11	+0	+2	DES	10	+0	+0	CON	11	+0	+0
INT	2	−4	−4	SAB	10	+0	+0	CAR	5	−3	−3

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Embestir. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño contundente o 2 (1d4) de daño contundente si la cabra recorrió al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle.

Cabra gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 19 (3d10 + 3)
Velocidad: 12 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	17	+3	+5	DES	13	+1	+1	CON	12	+1	+1
INT	3	−4	−4	SAB	12	+1	+1	CAR	6	−2	−2

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Embestir. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y la cabra recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle, este recibe 5 (2d4) de daño contundente adicional y tendrá el estado de derribado.

Camello

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** −1 (9)
PG: 17 (2d10 + 6)
Velocidad: 15 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	15	+2	+2	DES	8	−1	−1	CON	17	+3	+5
INT	2	−4	−4	SAB	11	+0	+0	CAR	5	−3	−3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Cangrejo

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 3 (1d4 + 1)
Velocidad: 6 m, nadar 6 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	6	−2	−2	DES	11	+0	+0	CON	12	+1	+1
INT	1	−5	−5	SAB	8	−1	−1	CAR	2	−4	−4

Habilidades: Sigilo +2
Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 9
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Pinza. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño contundente.

Cangrejo gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 15 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 13 (3d8)
Velocidad: 9 m, nadar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	13	+1	+1	DES	13	+1	+1	CON	11	+0	+0
INT	1	−5	−5	SAB	9	−1	−1	CAR	3	−4	−4

Habilidades: Sigilo +3
Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 9
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Acciones

Pinza. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de agarrada (CD 11 para escapar) debido a una de las dos pinzas.

Cocodrilo

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 13 (2d10 + 2)
Velocidad: 6 m, nadar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	15	+2	+2	**Des**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+3
Int	2	−4	−4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	5	−3	−3

Habilidades: Sigilo +2
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Aguantar la respiración. El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, tendrá el estado de agarrado (CD 12 para escapar). Mientras esté agarrado, tendrá el estado de apresado.

Comadreja

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 1 (1d4 − 1)
Velocidad: 9 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	3	−4	−4	**Des**	16	+3	+3	**Con**	8	−1	−1
Int	2	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	3	−4	−4

Habilidades: Acrobacias +5, Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Comadreja gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 9 (2d8)
Velocidad: 12 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	11	+0	+0	**Des**	17	+3	+3	**Con**	10	+0	+0
Int	4	−3	−3	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	−3	−3

Habilidades: Acrobacias +5, Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Cuervo

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 2 (1d4)
Velocidad: 3 m, volar 15 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	2	−4	−4	**Des**	14	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	5	−3	−3	**Sab**	13	+1	+1	**Car**	6	−2	−2

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Imitación. El cuervo puede imitar sonidos sencillos que haya escuchado, como un susurro o un trino. Alguien que lo escuche podrá darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 10.

Acciones

Pico. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Leesha Hannigan

DIABLILLO

Diablillo

Infernal Diminuto (diablo), legal malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 21 (6d4 + 6)
Velocidad: 6 m, volar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	6	−2	−2	DES	17	+3	+3	CON	13	+1	+1
INT	11	+0	+0	SAB	12	+1	+1	CAR	14	+2	+2

Habilidades: Engaño +4, Perspicacia +3, Sigilo +5
Resistencias: frío
Inmunidades: fuego, veneno; envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 36 m (no afectada por la oscuridad mágica), Percepción pasiva 11
Idiomas: común, infernal
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El diablillo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Aguijón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Cambio de forma. El diablillo cambia de forma para parecerse a una araña (6 m, trepar 6 m), un cuervo (6 m, volar 18 m) o una rata (velocidad 6 m), o recupera su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto por su velocidad. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Invisibilidad. El diablillo lanza *invisibilidad* sobre sí mismo sin necesidad de componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Duende

Feérico Diminuto, neutral bueno

CA: 15 **Iniciativa:** +4 (14)
PG: 10 (4d4)
Velocidad: 3 m, volar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	3	−4	−4	DES	18	+4	+4	CON	10	+0	+0
INT	14	+2	+2	SAB	13	+1	+1	CAR	11	+0	+0

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +8
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: común, elfo, silvano
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Espada aguja. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +6, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Arco encantador. *Tirada de ataque a distancia:* +6, alcance 12/48 m. *Acierto:* 1 de daño perforante y el objetivo tendrá el estado de hechizado hasta el principio del siguiente turno del duende.

Invisibilidad. El duende lanza *invisibilidad* sobre sí mismo sin necesidad de componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Visión del corazón. *Tirada de salvación de Carisma:* CD 10, una criatura que el duende pueda ver a 1,5 m o menos (los celestiales, infernales y muertos vivientes fallan automáticamente la tirada). *Fallo:* el duende descubre las emociones y el alineamiento del objetivo.

Elefante

Bestia Enorme, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** −1 (9)
PG: 76 (8d12 + 24)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	22	+6	+6	DES	9	−1	−1	CON	17	+3	+3
INT	3	−4	−4	SAB	11	+0	+0	CAR	6	−2	−2

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 4 (1100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El elefante realiza dos ataques con sus colmillos.

Colmillos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +8, alcance 1,5 m. *Acierto:* 15 (2d8 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña y el elefante recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle, el objetivo tendrá el estado de derribado.

Acciones adicionales

Arrollar. *Tirada de salvación de Destreza:* CD 16, una criatura a 1,5 m o menos que tenga el estado de derribada. *Fallo:* 17 (2d10 + 6) de daño contundente. *Éxito:* la mitad del daño.

Duende

Esfinge de las maravillas

Escorpión

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 1 (1d4 – 1)
Velocidad: 3 m

		Mod.	Salv.			Mod.	Salv.			Mod.	Salv.
Fue	2	−4	−4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	8	−1	−1
Int	1	−5	−5	**Sab**	8	−1	−1	**Car**	2	−4	−4

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 9
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Aguijón. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Esfinge de las maravillas

Celestial Diminuto, legal bueno

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 24 (7d4 + 7)
Velocidad: 6 m, volar 12 m

		Mod.	Salv.			Mod.	Salv.			Mod.	Salv.
Fue	6	−2	−2	**Des**	17	+3	+3	**Con**	13	+1	+1
Int	15	+2	+2	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	11	+0	+0

Habilidades: Conocimiento arcano +4, Religión +4, Sigilo +5
Resistencias: necrótico, psíquico, radiante
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11
Idiomas: celestial, común
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. La esfinge tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño radiante.

Reacciones

Arranque de ingenio (2/día). *Detonante:* la esfinge u otra criatura a 9 m o menos hace una prueba de característica o una tirada de salvación. *Respuesta:* la esfinge suma 2 a la tirada.

Patrik Hell, Daneen Wilkerson

Gato

Esqueleto

Muerto viviente Mediano, legal malvado

CA: 14 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 13 (2d8 + 4)
Velocidad: 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	10	+0	+0	**Des**	16	+3	+3	**Con**	15	+2	+2
Int	6	−2	−2	**Sab**	8	−1	−1	**Car**	5	−3	−3

Vulnerabilidades: contundente
Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado
Equipo: arco corto, espada corta
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9
Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Espada corta. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Arco corto. *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 24/96 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Gato

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 2 (1d4)
Velocidad: 12 m, trepar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	3	−4	−4	**Des**	15	+2	+4	**Con**	10	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Saltador. La distancia de salto del gato se determina usando su Destreza en vez de su Fuerza.

Acciones

Arañazo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño cortante.

Halcón

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 1 (1d4 − 1)
Velocidad: 3 m, volar 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	5	−3	−3	**Des**	16	+3	+3	**Con**	8	−1	−1
Int	2	−4	−4	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	6	−2	−2

Habilidades: Percepción +6
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Garras. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño cortante.

Jabalí

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 13 (2d8 + 4)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	13	+1	+1	**Des**	11	+0	+0	**Con**	14	+2	+2
Int	2	−4	−4	**Sab**	9	−1	−1	**Car**	5	−3	−3

Sentidos: Percepción pasiva 9
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Furia maltrecha. Mientras esté maltrecho, el jabalí tiene ventaja en las tiradas de ataque.

Acciones

Colmillos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña y el jabalí recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes de acertarle, este recibe 3 (1d6) de daño perforante adicional y tendrá el estado de derribado.

Lobo

Lagarto

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 2 (1d4)
Velocidad: 6 m, trepar 6 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	2	−4	−4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	10	+0	+0
Int	1	−5	−5	**Sab**	8	−1	−1	**Car**	3	−4	−4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 9
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Trepar cual arácnido. El lagarto puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos sin tener que realizar pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

León

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 22 (4d10)
Velocidad: 15 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	17	+3	+3	**Des**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	8	−1	−1

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El león tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del león se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Saltar con carrera. Si se ha movido al menos 3 m justo antes, el león puede realizar un salto de longitud de hasta 7,5 m.

Acciones

Ataque múltiple. El león hace dos ataques de desgarro. Puede sustituir uno de los ataques por un rugido.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Rugido. *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 11, una criatura a 4,5 m o menos. *Fallo:* el objetivo tiene el estado de asustado hasta el principio del siguiente turno del león.

Lobo

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 11 (2d8 + 2)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	3	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	6	−2	−2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Lobo terrible

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 22 (3d10 + 6)
Velocidad: 15 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	17	+3	+3	**Des**	15	+2	+2	**Con**	15	+2	+2
Int	3	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15
Idiomas: ninguno
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El lobo tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del lobo se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

BORJA PINDADO

Mastín

Murciélago

Mastín

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 5 (1d8 + 1)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	13	+1	+1	**Des**	14	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	3	−4	−4	**Sab**	12	+1	+3	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Percepción +5
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mula

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 11 (2d8 + 2)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	−4	−4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	5	−3	−3

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Bestia de carga. La mula se considera de un tamaño mayor para determinar su capacidad de carga.

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Murciélago

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 1 (1d4 − 1)
Velocidad: 1,5 m, volar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	2	−4	−4	**Des**	15	+2	+2	**Con**	8	−1	−1
Int	2	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	4	−3	−3

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 11
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Oso negro

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 19 (3d8 + 6)
Velocidad: 9 m, nadar 9 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	15	+2	+2	**Des**	12	+1	+1	**Con**	14	+2	+2
Int	2	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Percepción +5
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza dos ataques de desgarro.

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Pseudodragón

Oso pardo

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 22 (3d10 + 6)
Velocidad: 12 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	17	+3	+3	**Des**	12	+1	+1	**Con**	15	+2	+2
Int	2	−4	−4	**Sab**	13	+1	+1	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El oso realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Garra. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Pantera

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 13 (3d8)
Velocidad: 15 m, trepar 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+2	**Des**	16	+3	+3	**Con**	10	+0	+0
Int	3	−4	−4	**Sab**	14	+2	+2	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Acciones adicionales

Huida veloz. La pantera realiza las acciones de destrabarse o esconderse.

Poni

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 11 (2d8 + 2)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	15	+2	+4	**Des**	10	+0	+0	**Con**	13	+1	+1
Int	2	−4	−4	**Sab**	11	+0	+0	**Car**	7	−2	−2

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Cascos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Pseudodragón

Dragón Diminuto, neutral bueno

CA: 14 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 10 (3d4 + 3)
Velocidad: 4,5 m, volar 18 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	6	−2	−2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	10	+0	+0	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	10	+0	+0

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15
Idiomas: entiende común y dracónico, pero no puede hablar
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El pseudodragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. El pseudodragón realiza dos ataques de mordisco.

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Aguijón. *Tirada de salvación de Constitución:* CD 12, una criatura que el pseudodragón puede ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* 5 (2d4) de daño de veneno y el objetivo tendrá el estado de envenenado durante 1 hora. *Fallo por 5 o más:* el objetivo envenenado también tendrá el estado de inconsciente hasta que reciba daño o hasta que una criatura a 1,5 m o menos de él utilice una acción para despertarlo.

Adam Vehige

PULPO

Bestia Pequeña, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 3 (1d6)
Velocidad: 1,5 m, nadar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	4	−3	−3	**DES**	15	+2	+2	**CON**	11	+0	+0
INT	3	−4	−4	**SAB**	10	+0	+0	**CAR**	4	−3	−3

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +6
Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

ATRIBUTOS

Compresión. El pulpo puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin gastar movimiento adicional para hacerlo.

Respirar en el agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

ACCIONES

Tentáculos. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño contundente.

REACCIONES

Nube de tinta (1/día). *Detonante:* una criatura termina su turno a 1,5 m o menos del pulpo mientras está bajo el agua. *Respuesta:* el pulpo suelta tinta que llena un cubo de 1,5 m de lado centrado en él y se mueve hasta su velocidad nadando. El cubo está muy oscuro durante 1 minuto o hasta que una corriente fuerte o un efecto similar disperse la tinta.

QUASIT

Infernal Diminuto (demonio), caótico malvado

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 25 (10d4)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
FUE	5	−3	−3	**DES**	17	+3	+3	**CON**	10	+0	+0
INT	7	−2	−2	**SAB**	10	+0	+0	**CAR**	10	+0	+0

Habilidades: Sigilo +5
Resistencias: frío, fuego, relámpago
Inmunidades: veneno; envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: abisal, común
VD: 1 (200 PX; BC +2)

ATRIBUTOS

Resistencia mágica. El quasit tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño cortante y el objetivo tendrá el estado de envenenado hasta el principio del siguiente turno del quasit.

Asustar (1/día). *Tirada de salvación de Sabiduría:* CD 10, una criatura a 6 m o menos. *Fallo:* el objetivo tendrá el estado de asustado. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repetirá la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Tras 1 minuto, tiene éxito automáticamente.

Cambio de forma. El quasit cambia de forma para parecerse a un ciempiés (12 m, trepar 12 m), un murciélago (velocidad 3 m, volar 12 m) o un sapo (12 m, nadar 12 m), o recupera su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas, excepto por su velocidad. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Invisibilidad. El quasit lanza *invisibilidad* sobre sí mismo sin necesidad de componentes y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Renacuajo slaad

Rana

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +1 (11)
PG: 1 (1d4 – 1)
Velocidad: 6 m, nadar 6 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	1	–5	–5	**Des**	13	+1	+1	**Con**	8	–1	–1
Int	1	–5	–5	**Sab**	8	–1	–1	**Car**	3	–4	–4

Habilidades: Percepción +1, Sigilo +3
Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 11
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Anfibia. La rana puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Saltar sin carrera. La rana puede hacer un salto de longitud de hasta 3 m o un salto de altura de hasta 1,5 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Rata

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 10 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 1 (1d4 – 1)
Velocidad: 6 m, trepar 6 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	2	–4	–4	**Des**	11	+0	+0	**Con**	9	–1	–1
Int	2	–4	–4	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	4	–3	–3

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Atributos

Ágil. La rata no provoca ataques de oportunidad cuando se mueve para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Renacuajo slaad

Aberración Diminuta, caótica neutral

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 7 (3d4)
Velocidad: 9 m, excavar 3 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	7	–2	–2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	10	+0	+0
Int	3	–4	–4	**Sab**	5	–3	–3	**Car**	3	–4	–4

Habilidades: Sigilo +4
Resistencias: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 7
Idiomas: entiende slaad, pero no puede hablar
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Atributos

Resistencia mágica. El slaad tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

David Astruga

Serpiente constrictora

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 13 (2d10 + 2)
Velocidad: 9 m, nadar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	15	+2	+2	**Des**	14	+2	+2	**Con**	12	+1	+1
Int	1	−5	−5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	3	−4	−4

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4
Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Constreñir. *Tirada de salvación de Fuerza:* CD 12, una criatura Mediana o más pequeña que la serpiente pueda ver a 1,5 m o menos. *Fallo:* 7 (3d4) de daño contundente y el objetivo tendrá el estado de agarrado (CD 12 para escapar).

Serpiente venenosa

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 5 (2d4)
Velocidad: 9 m, nadar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	2	−4	−4	**Des**	15	+2	+2	**Con**	11	+0	+0
Int	1	−5	−5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	3	−4	−4

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 10
Idiomas: ninguno
VD: 1/8 (25 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Simio

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 19 (3d8 + 6)
Velocidad: 9 m, trepar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	16	+3	+3	**Des**	14	+2	+2	**Con**	14	+2	+2
Int	6	−2	−2	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	7	−2	−2

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Acciones

Ataque múltiple. El simio realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Piedra (recarga 6). *Tirada de ataque a distancia:* +5, alcance 7,5/15 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

Tejón

Bestia Diminuta, sin alineamiento

CA: 11 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 5 (1d4 + 3)
Velocidad: 6 m, excavar 1,5 m.

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	10	+0	+0	**Des**	11	+0	+0	**Con**	16	+3	+3
Int	2	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	−3	−3

Habilidades: Percepción +3
Resistencias: veneno
Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 0 (10 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +2, alcance 1,5 m. *Acierto:* 1 de daño perforante.

Tejón gigante

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +0 (10)
PG: 15 (2d8 + 6)
Velocidad: 9 m, excavar 3 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	13	+1	+1	**Des**	10	+0	+0	**Con**	17	+3	+3
Int	2	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	5	−3	−3

Habilidades: Percepción +3
Resistencias: veneno
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

Tiburón de arrecife

Bestia Mediana, sin alineamiento

CA: 12 **Iniciativa:** +2 (12)
PG: 22 (4d8 + 4)
Velocidad: 1,5 m, nadar 9 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	14	+2	+2	**Des**	15	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	1	−5	−5	**Sab**	10	+0	+0	**Car**	4	−3	−3

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: visión ciega 9 m, Percepción pasiva 12
Idiomas: ninguno
VD: 1/2 (100 PX; BC +2)

Atributos

Atacar en manada. El tiburón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del tiburón se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no tiene el estado de incapacitado.

Respirar en el agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Mordisco. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +4, alcance 1,5 m. *Acierto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

Tigre

Bestia Grande, sin alineamiento

CA: 13 **Iniciativa:** +3 (13)
PG: 30 (4d10 + 8)
Velocidad: 12 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	17	+3	+3	**Des**	16	+3	+3	**Con**	14	+2	+2
Int	3	−4	−4	**Sab**	12	+1	+1	**Car**	8	−1	−1

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +7
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13
Idiomas: ninguno
VD: 1 (200 PX; BC +2)

Acciones

Desgarro. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +5, alcance 1,5 m. *Acierto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, tendrá el estado de derribada.

Acciones adicionales

Huida veloz. El tigre realiza las acciones de destrabarse o esconderse.

Zombi

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

CA: 8 **Iniciativa:** −2 (8)
PG: 15 (2d8 + 6)
Velocidad: 6 m

		MOD.	SALV.			MOD.	SALV.			MOD.	SALV.
Fue	13	+1	+1	**Des**	6	−2	−2	**Con**	16	+3	+3
Int	3	−4	−4	**Sab**	6	−2	+0	**Car**	5	−3	−3

Inmunidades: veneno; cansancio, envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8
Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar
VD: 1/4 (50 PX; BC +2)

Atributos

Fortaleza de muerto viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, hará una tirada de salvación de Constitución (CD 5 más el daño sufrido) salvo que el daño sea radiante o proceda de un crítico. Si la supera, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Acciones

Golpe. *Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:* +3, alcance 1,5 m. *Acierto:* 5 (1d8 + 1) de daño contundente.

APÉNDICE C

Glosario de reglas

Convenciones del glosario

El glosario utiliza las siguientes convenciones:

Etiquetas entre corchetes. Algunas entradas tienen una etiqueta entre corchetes tras su nombre, como en "Atacar [acción]". La etiqueta (acción, actitud, área de efecto, estado o peligro) indica que una regla forma parte de una familia de reglas. Las etiquetas también tienen entradas en el glosario.

"Tú". Las reglas del juego (tanto en este glosario como en otras partes) suelen hablar de algo que te ocurre a ti en el mundo del juego. Esos "tú" o "a ti" se refieren a la criatura u objeto a la que atañe la regla en un determinado momento de la partida. Por ejemplo, en el estado de derribado, el uso de la segunda persona se refiere a una criatura que tiene dicho estado en ese momento.

"Consulta también". Algunas entradas del glosario incluyen un apartado *Consulta también* que hace referencia a otras entradas del glosario, a capítulos del libro o a ambos.

Ningún término obsoleto. El glosario contiene únicamente las definiciones de los términos de reglas actuales. Si buscas un término de una versión anterior de las reglas de la quinta edición, consulta el índice de términos.

Abreviaciones. Las abreviaciones que se indican a continuación aparecen en este glosario y en otras partes de las reglas.

BC	Bonificador por competencia	N	Neutral
C	Concentración	NB	Neutral bueno
CA	Clase de armadura	NM	Neutral malvado
Car	Carisma	pc	Pieza(s) de cobre
CB	Caótico bueno	pe	Pieza(s) de electro
CD	Clase de dificultad	pg	Punto(s) de golpe
CM	Caótico malvado	PNJ	Personaje no jugador
CN	Caótico neutral	po	Pieza(s) de oro
Con	Constitución	pp	Pieza(s) de plata
Des	Destreza	ppt	Pieza(s) de platino
DM	Dungeon Master	PX	Punto(s) de experiencia
Fue	Fuerza	R	Ritual
Int	Inteligencia	S	Componente somático
LB	Legal bueno	Sab	Sabiduría
LM	Legal malvado	V	Componente verbal
LN	Legal neutral	VD	Valor de desafío
M	Componente material		

Definiciones de las reglas

Estas son las definiciones de diversas reglas.

Acción

En tu turno, puedes llevar a cabo una acción. Elige qué acción quieres realizar entre las que aparecen a continuación o entre las acciones especiales que te otorgan tus rasgos. *Consulta también* el capítulo 1 ("Acciones"). Estas acciones se definen en otras partes del glosario:

Atacar	Correr	Esquivar	Magia
Ayudar	Destrabarse	Estudiar	Preparar una acción
Buscar	Esconderse	Influir	Utilizar

Acción adicional

Una acción adicional es una acción especial que puedes hacer en el mismo turno en que llevas a cabo una acción. No puedes realizar más de una acción adicional en un turno y solo tienes acciones adicionales a tu disposición si una regla lo indica de forma explícita. *Consulta también* el capítulo 1 ("Acciones").

Actitud

Los monstruos tienen una actitud inicial hacia un personaje de un jugador, la cual puede ser amistosa, hostil o indiferente. *Consulta también* "Amistosa", "Hostil", "Indiferente" e "Influir".

Agarrado [estado]

Mientras tengas el estado de agarrado, experimentarás los siguientes efectos:

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Tienes desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier objetivo que no sea quien te agarra.

Desplazable. Quien te agarra puede arrastrarte o transportarte al moverse, pero cada metro de movimiento le cuesta 1 m adicional, salvo que seas Diminuto o tu tamaño sea dos o más categorías inferior al suyo.

Agarrar

Una criatura puede agarrar a otra. Por lo general, los personajes realizan agarres usando un ataque sin armas. Muchos monstruos poseen ataques especiales que les permiten agarrar a sus presas rápidamente. Cuando se inicia un agarre, este sigue las siguientes reglas. *Consulta también* "Agarrado" y "Ataque sin armas".

Estado de agarrada. Agarrar a una criatura le impone el estado de agarrada.

Un agarre por mano. Una criatura debe tener una mano libre para agarrar a otra criatura. Algunos perfiles y efectos del juego permiten que una criatura agarre a otra usando un tentáculo, sus fauces u otra parte del cuerpo. Independientemente de la parte del cuerpo que emplee, podrá agarrar solo a una criatura a la vez con esa parte y no podrá usar esa parte para hacer objetivo a otra criatura salvo que ponga fin al agarre.

Poner fin a un agarre. Una criatura agarrada puede emplear su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra la CD para escapar del agarre; si la supera, pondrá fin a su estado. El estado también termina si quien agarra tiene el estado de incapacitado o si la distancia entre el objetivo agarrado y quien lo agarra supera el alcance del agarre. Además, quien agarra puede soltar al objetivo en cualquier momento (no requiere acción).

Al día

Si una regla indica que puedes utilizar algo una cantidad determinada de veces al día, significa que debes finalizar un descanso largo para emplearlo de nuevo tras consumir todos los usos.

Alcance

Una criatura tiene un alcance de 1,5 m salvo que una regla indique algo distinto.

Aliado

Una criatura es tu aliada si es un miembro de tu grupo de aventureros, si es tu amiga, si combate en tu bando o si las reglas o tu DM determinan que sea tu aliada.

Alineamiento

El alineamiento de una criatura describe en términos generales su actitud e ideales éticos. El alineamiento es una combinación de dos factores: por una parte, la moralidad (bueno, malvado o neutral) y, por otra, la actitud hacia el orden (legal, caótico o neutral). Estos factores dan pie a nueve combinaciones posibles, como las de legal bueno y neutral malvado. *Consulta también* el capítulo 2 ("Crear tu personaje").

Amistosa [actitud]

Una criatura amistosa te verá con buenos ojos. Tienes ventaja en las pruebas de característica para influir en una criatura amistosa. *Consulta también* "Influir".

Apresado [estado]

Mientras tengas el estado de apresado, experimentarás los siguientes efectos:

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus tiradas de ataque tienen desventaja.

Tiradas de salvación afectadas. Tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Área de efecto

Las descripciones de muchos conjuros y otros rasgos especifican que tienen un área de efecto, que suele tener una de seis formas posibles. Estas formas se definen en otras partes del glosario:

Cilindro	Cubo	Esfera
Cono	Emanación	Línea

Las áreas de efecto poseen un punto de origen, un lugar desde el que surge la energía del efecto. Las reglas de cada forma especifican cuál es el punto de origen. Si todas las líneas rectas que se extienden desde el punto de origen hasta un lugar del área de efecto están bloqueadas, ese lugar no estará incluido en el área de efecto. Para bloquear una línea, un obstáculo debe proporcionar cobertura completa. *Consulta también* "Cobertura".

Si el creador de un área de efecto la sitúa en un punto que no vea y una obstrucción (como un muro) está entre dicho punto y el creador, el origen se moverá hasta el lado de la obstrucción más cercano a él.

Arma

Un arma es un objeto que pertenece a la categoría de armas sencillas o marciales. *Consulta también* el capítulo 6 ("Armas").

Armas improvisadas

Un arma improvisada es cualquier objeto que utilices como arma provisional, como una botella rota, la pata de una mesa o una sartén. Un arma sencilla o marcial también cuenta como arma improvisada si se emplea de un modo contrario a su diseño: por ejemplo, si utilizas un arma a distancia para realizar un ataque cuerpo a cuerpo o lanzas un arma cuerpo a cuerpo sin la propiedad "arrojadiza", contará como un arma improvisada.

Un arma improvisada sigue estas reglas:

Competencia. No sumas tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque con un arma improvisada.

Daño. Si acierta, el arma inflige 1d4 de daño de un tipo que tu DM considere apropiado para el objeto.

Alcance. Si arrojas el arma, tendrá un alcance normal de 6 m y un alcance largo de 18 m.

Equivalentes del arma. Si un arma improvisada se parece a un arma sencilla o marcial, tu DM puede decidir que funcione como ella y emplear las reglas que se le aplican. Por ejemplo, tu DM podría tratar la pata de una mesa como un garrote.

Arrastrarse

Cuando te arrastras, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil). *Consulta también* "Velocidad".

Asfixia [peligro]
Una criatura puede aguantar la respiración durante una cantidad de minutos igual a 1 más su modificador por Constitución (mínimo de 30 segundos) antes de que empiece a asfixiarse. Cuando una criatura se quede sin aire o se esté ahogando, sumará 1 nivel de cansancio al final de cada uno de sus turnos. Cuando recupere el aliento, perderá todos los niveles de cansancio sumados por la asfixia.

Asustado [estado]
Mientras tengas el estado de asustado, experimentarás los siguientes efectos:

Pruebas de característica y ataques afectados. Tienes desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente de tu miedo esté en tu línea de visión.

No puedes acercarte. No puedes acercarte voluntariamente a la fuente de tu miedo.

Atacar [acción]
Cuando llevas a cabo la acción de atacar, puedes hacer una tirada de ataque con un arma o un ataque sin armas.

Equiparse con armas y desequiparse de ellas. Como parte de la acción de atacar, puedes equiparte con un arma o desequiparte de ella. Puedes hacerlo antes o después del ataque. Si te equipas con un arma antes de un ataque, no tienes por qué usarla en él. Equiparse con un arma incluye desenvainarla o recogerla. Desequiparse de un arma incluye envainarla, guardarla o soltarla.

Moverse entre ataques. Si te mueves en tu turno y tienes un rasgo, como Ataque adicional, que te permite hacer más de un ataque como parte de la acción de atacar, puedes usar parte del movimiento o todo él para moverte entre esos ataques.

Ataque con arma
Un ataque con arma es una tirada de ataque realizada con un arma. *Consulta también* "Arma".

Ataque de conjuro
Un ataque de conjuro es una tirada de ataque que se hace como parte de un conjuro u otro efecto mágico. *Consulta también* el capítulo 7 ("Lanzar conjuros").

Ataque sin armas
En lugar de utilizar un arma para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, puedes dar un puñetazo, una patada, un cabezazo o cualquier otro golpe enérgico. En la terminología del juego, esto se denomina un ataque sin armas: un ataque cuerpo a cuerpo en el que usas tu cuerpo para dañar, agarrar o empujar a un objetivo a 1,5 m o menos de ti.

Cuando uses tu ataque sin armas, elige una de las siguientes opciones para su efecto.

Daño. Haces una tirada de ataque contra el objetivo. Tu bonificador a la tirada es igual a tu modificador por Fuerza más tu bonificador por competencia. Si acierta, el objetivo sufre una cantidad de daño contundente igual a 1 más tu modificador por Fuerza.

Agarre. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a su elección) o tendrá el estado de agarrado. La CD para la tirada de salvación y cualquier intento de escapar será igual a 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia. Solo se puede ejecutar este agarre si el tamaño del objetivo está, como mucho, una categoría por encima de la tuya y si tienes una mano libre para agarrarlo. *Consulta también* "Agarrar".

Empujón. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a su elección); de lo contrario, lo empujarás 1,5 m respecto a ti o harás que tenga el estado de derribado. La CD para la tirada de salvación será igual a 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia. Solo se puede dar este empujón si el tamaño del objetivo está, como mucho, una categoría por encima de la tuya.

Ataques de oportunidad
Puedes hacer un ataque de oportunidad cuando una criatura que puedas ver salga de tu alcance usando su acción, acción adicional, reacción o una de sus velocidades. Para ello, usa una reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas contra la criatura que lo provoque. Este ataque sucede justo antes de que la criatura se mueva fuera de tu alcance. *Consulta también* el capítulo 1 ("Combate").

Aturdido [estado]
Mientras tengas el estado de aturdido, experimentarás los siguientes efectos:

Incapacitado. Tienes el estado de incapacitado.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Aventura

Una aventura es una serie de encuentros. La historia surge al ir interpretándolos. *Consulta también* "Encuentro".

Ayudar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de ayudar, tienes estas opciones:

Ayudar en una prueba de característica. Elige una de tus competencias en habilidades o con herramientas y un aliado que esté lo bastante cerca como para ayudarle verbal o físicamente cuando haga una prueba de característica. Ese aliado tendrá ventaja en la siguiente prueba de característica que haga con la habilidad o herramienta elegidas. Este beneficio concluye si el aliado no lo usa antes del principio de tu siguiente turno. Tu DM tiene la última palabra sobre si puedes o no prestar esta ayuda.

Ayudar en una tirada de ataque. Distraes por un momento a un enemigo que esté a 1,5 m o menos de ti, lo que da ventaja a la siguiente tirada de ataque que uno de tus aliados haga contra ese enemigo. Este beneficio concluye al principio de tu siguiente turno.

Buscar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de buscar, realizas una prueba de Sabiduría para distinguir algo que no resulta evidente. La tabla "Búsqueda" indica las habilidades que se pueden aplicar al usar esta acción, en función de lo que trates de detectar.

Búsqueda

Habilidad	Objeto de detección
Medicina	Dolencia o causa de la muerte de una criatura
Percepción	Criatura u objeto ocultos
Perspicacia	Estado mental de una criatura
Supervivencia	Huellas o alimentos

Caídas [peligro]

Una criatura que sufra una caída recibirá 1d6 de daño contundente por cada 3 m que haya caído antes de golpearse contra el suelo, hasta un máximo de 20d6. La criatura caerá de bruces y tendrá el estado de derribada salvo que, de alguna forma, evite recibir daño de la caída.

Toda criatura que caiga al agua u otro líquido podrá usar su reacción y hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) con CD 15 para entrar al agua de cabeza o de pie. Si la supera, cualquier daño que reciba por la caída se reducirá a la mitad.

Cambio de forma

Si un efecto, como el rasgo Forma salvaje o el conjuro *polimorfar*, te permite cambiar de forma, su descripción especifica lo que te ocurre. Salvo que se indique lo contrario, cualquier efecto que te esté afectando (estados, conjuros, maldiciones y similares) se conserva de una forma a otra. Si mueres, recuperas tu forma verdadera.

Campaña

Una campaña es una serie de aventuras. *Consulta también* "Aventura".

Canalizador mágico

Un canalizador mágico es un objeto que pueden usar determinadas criaturas en lugar de los componentes materiales de un conjuro si este no los consume y los materiales no tienen un coste especificado. Algunas clases permiten a sus miembros utilizar ciertos tipos de canalizadores mágicos. *Consulta también* el capítulo 7 ("Lanzar conjuros").

Cansancio [estado]

Mientras tengas el estado de cansancio, experimentarás los siguientes efectos:

Niveles de cansancio. Este estado es acumulativo. Cada vez que lo recibas, suma 1 nivel de cansancio. Morirás si tu nivel de cansancio es 6.

Pruebas con d20 afectadas. Cuando hagas una prueba con d20, el resultado se reduce en 2 × tu nivel de cansancio.

Velocidad reducida. Tu velocidad se reduce en 1,5 m × tu nivel de cansancio.

Eliminar niveles de cansancio. Tras finalizar un descanso largo, resta 1 nivel de cansancio. Cuando tus niveles de cansancio se reduzcan a 0, el estado terminará.

Capacidad de carga

Tu tamaño y tu puntuación de Fuerza determinan el peso máximo en kilos que puedes transportar, como se muestra en la tabla "Capacidad de carga". La tabla indica también el peso máximo que puedes arrastrar, levantar o empujar.

Si arrastras, levantas o empujas un peso que supere el máximo que puedes cargar, tu velocidad no superará los 1,5 m.

Capacidad de carga

Tamaño de la criatura	Máximo	Arrastrar, levantar o empujar
Diminuto	Fue × 3,75 kg	Fue × 7,5 kg
Pequeño/Mediano	Fue × 7,5 kg	Fue × 15 kg
Grande	Fue × 15 kg	Fue × 30 kg
Enorme	Fue × 30 kg	Fue × 60 kg
Gargantuesco	Fue × 60 kg	Fue × 120 kg

Cegado [estado]

Mientras tengas el estado de cegado, experimentarás los siguientes efectos:

No puedes ver. No puedes ver y fallas automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus tiradas de ataque tienen desventaja.

Cilindro [área de efecto]

Un cilindro es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen situado en el centro de la parte superior o inferior circular del cilindro. El efecto que crea un cilindro especifica el radio de la base y la altura del cilindro.

El punto de origen de un cilindro está incluido en el área de efecto.

Clase de armadura

Una clase de armadura (CA) es el número objetivo de una tirada de ataque. La CA representa la dificultad de acertar a un objetivo.

El cálculo de tu CA base es 10 más tu modificador por Destreza. Si una regla otorga otro cálculo de tu CA base, elige qué cálculo quieres usar, ya que no puedes usar más de uno. *Consulta también* "Tirada de ataque".

Clase de dificultad

Una clase de dificultad (CD) es el número objetivo de una prueba de característica o de una tirada de salvación. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20").

Cobertura

La cobertura proporciona un grado de protección a un objetivo situado tras ella. Hay tres niveles de cobertura, cada uno de los cuales otorga un beneficio diferente al objetivo: cobertura media (bonificador de +2 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza), cobertura tres cuartos (bonificador de +5 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza) y cobertura completa (no puede ser el objetivo directo). Si un objetivo está detrás de más de un grado de cobertura, solo se beneficia del que le proporciona más protección. *Consulta también* el capítulo 1 ("Combate").

Competencia

Si tienes competencia en algo o con algo, puedes sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba con d20 que hagas con ese elemento. Una criatura puede tener competencia en una habilidad o tirada de salvación, o con un arma o herramienta. *Consulta también* el capítulo 1 ("Competencia").

Concentración

Algunos conjuros y otros efectos requieren concentración para permanecer activos, según se especifique en sus descripciones. Si el creador del efecto pierde la concentración, el efecto concluye. Si el efecto tiene una duración máxima, la descripción detalla cuánto tiempo puede concentrarse el creador en él: hasta 1 minuto, 1 hora u otra duración. El creador puede dejar de concentrarse en cualquier momento (no requiere acción). Los siguientes factores rompen la concentración:

Otro efecto de concentración. Pierdes la concentración en un efecto en cuanto comienzas a lanzar un conjuro que también requiere concentración o activas otro efecto que requiere concentración.

Daño. Si sufres daño, debes superar una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. La CD es de 10 o la mitad del daño sufrido (redondeando hacia abajo), lo que sea mayor, hasta un máximo de 30.

Incapacitado o muerto. Tu concentración acaba si tienes el estado de incapacitado o mueres.

Conjuro

Un conjuro es un efecto mágico que tiene las características descritas en el capítulo 7.

Cono [área de efecto]

Un cono es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen en la dirección que elija su creador. El ancho del cono en un punto cualquiera a lo largo de su extensión es igual a la distancia entre dicho punto y el origen. Por ejemplo, un cono tiene un ancho de 4,5 m en un punto a lo largo de su extensión que esté a 4,5 m del punto de origen. El efecto que crea un cono especifica su extensión máxima.

El punto de origen de un cono no está incluido en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Correr [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de correr, consigues movimiento adicional para ese turno. Este aumento es igual a tu velocidad tras aplicar cualquier modificador pertinente. Así, si tu velocidad fuera de 9 m, podrías moverte hasta 18 m en un turno en el que corras. Si tu velocidad de 9 m se redujera a 4,5 m, podrías moverte hasta 9 m en un turno en el que realizaras la acción de correr.

Si tienes una velocidad especial, como una velocidad nadando o una velocidad volando, puedes emplearla en lugar de tu velocidad normal cuando llevas a cabo esta acción. Eliges la velocidad que vas a emplear cada vez que realizas la acción. *Consulta también* "Velocidad".

Criatura

Cualquier ser que aparece en el juego, incluidos los personajes de los jugadores, se considera una criatura. *Consulta también* "Tipo de criatura".

Crítico

Si sacas un 20 en el d20 al hacer una tirada de ataque, causarás un crítico y el ataque acertará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo. Un crítico te permite tirar dados de daño adicionales contra el objetivo: tira todos los dados de daño del ataque dos veces, suma los resultados y luego añade los modificadores pertinentes. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Cubo [área de efecto]

Un cubo es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen situado en cualquier parte de una cara del cubo. El efecto que crea un cubo especifica su tamaño, que es la longitud de cada lado.

El punto de origen de un cubo no está incluido en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Curación

La curación es el medio para recuperar puntos de golpe. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Dados de puntos de golpe

Los dados de puntos de golpe (o dados de golpe para abreviar) ayudan a determinar los puntos de golpe máximos de un personaje jugador, como se explica en el capítulo 2. La mayoría de monstruos tienen también dados de golpe. Durante un descanso corto, una criatura puede gastar dados de golpe para recuperar puntos de golpe. *Consulta también* "Descanso corto".

Daño

Recibir daño hace que una criatura o un objeto pierda puntos de golpe.

Derribado [estado]

Mientras tengas el estado de derribado, experimentarás los siguientes efectos:

Movimiento restringido. Tus únicas opciones de movimiento son arrastrarte o gastar una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad (redondeando hacia abajo) para levantarte y, por tanto, poner fin a este estado. Si tu velocidad es 0, no puedes levantarte.

Ataques afectados. Tienes desventaja en las tiradas de ataque. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja si el atacante está a 1,5 m o menos de ti. De lo contrario, las tiradas de ataque tienen desventaja.

Descanso corto

Un descanso corto es un periodo de inactividad de 1 hora en el que una criatura no hace nada más extenuante que leer, charlar, comer o montar guardia. Para comenzar un descanso corto, debes tener al menos 1 punto de golpe.

Beneficios del descanso. Tras finalizar el descanso obtendrás los siguientes beneficios:

Gastar dados de puntos de golpe. Puedes gastar uno o más dados de puntos de golpe para recuperar puntos de golpe. Por cada dado de puntos de golpe que gastes de esta forma, tira el dado y suma tu modificador por Constitución al resultado. Recuperas una cantidad de puntos de golpe equivalente al total obtenido (con un mínimo de 1). Puedes decidir si gastas otro dado de puntos de golpe tras cada tirada.

Rasgo especial. Algunos rasgos se recargan con un descanso corto. Si tienes uno de estos rasgos, se recargará de la forma que indique su descripción.

Interrumpir el descanso. Un descanso corto se puede interrumpir de las siguientes formas:

- si se tira iniciativa;
- si se lanza un conjuro que no sea un truco;
- si se sufre daño.

Un descanso corto interrumpido no otorga ningún beneficio.

Descanso largo

Un descanso largo es un periodo de inactividad prolongado (al menos 8 horas) a disposición de cualquier criatura. Durante un descanso largo, duermes durante al menos 6 horas y realizas como máximo 2 horas de actividades ligeras, como leer, hablar, comer o montar guardia.

Mientras duermes, tienes el estado de inconsciente. Tras finalizar un descanso largo, deberás esperar al menos 16 horas para comenzar otro.

Beneficios del descanso. Para comenzar un descanso largo, debes tener al menos 1 punto de golpe. Tras finalizar el descanso obtendrás los siguientes beneficios:

Puntos de golpe al máximo. Recuperas todos los puntos de golpe perdidos y todos los dados de puntos de golpe gastados. Si tus puntos de golpe máximos se habían reducido, vuelven a la normalidad.

Puntuaciones de característica restablecidas. Si alguna de tus puntuaciones de característica se había reducido, vuelve a la normalidad.

Cansancio reducido. Si tienes el estado de cansancio, su nivel se reduce en 1.

Rasgo especial. Algunos rasgos se recargan con un descanso largo. Si tienes uno de estos rasgos, se recargará de la forma que indique su descripción.

Interrumpir el descanso. Un descanso largo se puede interrumpir de las siguientes formas:

- si se tira iniciativa;
- si se lanza un conjuro que no sea un truco;
- si se sufre daño;
- si se camina o se hace algún otro ejercicio físico durante 1 hora.

Si logras descansar al menos 1 hora antes de la interrupción, obtienes los beneficios de un descanso corto. *Consulta también* "Descanso corto".

Puedes reanudar un descanso largo inmediatamente después de una interrupción. Si lo haces, el descanso requerirá 1 hora adicional por cada interrupción para finalizarlo.

Deshidratación [peligro]

Las criaturas requieren cierta cantidad de agua al día en función de su tamaño, como se muestra en la tabla "Consumo de agua al día". Si una criatura bebe menos de la mitad del agua que necesita al día, sumará 1 nivel de cansancio al final del día. El cansancio causado por la deshidratación no puede eliminarse hasta que la criatura beba la cantidad completa de agua necesaria al día. *Consulta también* "Cansancio".

Consumo de agua al día

Tamaño	Agua	Tamaño	Agua
Diminuto	1 l	Grande	16 l
Pequeño	4 l	Enorme	64 l
Mediano	4 l	Gargantuesco	256 l

Desnutrición [peligro]

Las criaturas necesitan cierta cantidad de alimentos al día en función de su tamaño, como se muestra en la tabla "Consumo de alimentos al día". Si una criatura come, pero ingiere menos de la mitad de los alimentos que necesita al día, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o sumará 1 nivel de cansancio al final del día. Si una criatura no come nada durante 5 días, sumará automáticamente 1 nivel de cansancio al final del quinto día y un nivel adicional al final de cada día posterior sin comer.

El cansancio causado por la desnutrición no puede eliminarse hasta que la criatura coma la cantidad completa de alimentos necesarios al día. *Consulta también* "Cansancio".

Consumo de alimentos al día

Tamaño	Alimentos	Tamaño	Alimentos
Diminuto	125 g	Grande	2 kg
Pequeño	0,5 kg	Enorme	8 kg
Mediano	0,5 kg	Gargantuesco	32 kg

Destrabarse [acción]

Si llevas a cabo la acción de destrabarse, tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno actual.

Desventaja

Si tienes desventaja en una prueba con d20, tira 2d20 y utiliza el resultado más bajo. Una tirada no puede verse afectada por más de una desventaja, y una ventaja y una desventaja en la misma tirada se anulan entre sí. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20").

Efecto mágico

Un efecto es mágico si lo crea un conjuro, un objeto mágico o un fenómeno que una regla etiquete como mágico.

Efectos simultáneos

Si ocurren dos o más cosas a la vez en un turno, la persona (jugador o DM) de la partida cuyo turno esté en marcha decidirá el orden en el que ocurren esas cosas. Por ejemplo, si dos efectos ocurren al principio del turno del personaje de un jugador, el jugador decidirá qué efecto ocurre primero.

Emanación [Área de efecto]

Una emanación es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde una criatura o un objeto en todas las direcciones. El efecto que crea una emanación especifica la distancia que abarca.

Una emanación se mueve con la criatura o el objeto que sea su origen, salvo que se trate de un efecto instantáneo o estático.

El origen de una emanación (criatura u objeto) no se incluye en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Encuentro

Un encuentro es una escena de una aventura que forma parte de al menos uno de los tres pilares del juego: interacciones sociales, exploración o combate. *Consulta también* el capítulo 1 ("Interacciones sociales", "Exploración" y "Combate").

Enemigo

Una criatura es tu enemiga si se opone a ti en combate, si tiene intención de perjudicarte o si las reglas o tu DM la designan como tal.

Ensordecido [Estado]

Mientras tengas el estado de ensordecido, experimentarás el siguiente efecto:

No puedes oír. No puedes oír y fallas automáticamente cualquier prueba de característica que requiera el oído.

Entrenamiento con armaduras

El entrenamiento con armaduras te permite utilizar una armadura de una determinada categoría sin los siguientes inconvenientes. Si llevas una armadura ligera, media o pesada, pero no te has entrenado con ella, tendrás desventaja en cualquier prueba con d20 que implique la Fuerza o la Destreza y no podrás lanzar conjuros. Si embrazas un escudo, pero no te has entrenado con él, no obtendrás su bonificador a la CA. *Consulta también* "Desventaja" y el capítulo 6 ("Armaduras").

Envenenado [Estado]

Mientras tengas el estado de envenenado, experimentarás el siguiente efecto:

Pruebas de característica y ataques afectados. Tienes desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Esconderse [Acción]

Con la acción de esconderse, tratarás de ocultarte. Para ello, debes superar una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 15 mientras estás en una zona muy oscura o detrás de una cobertura tres cuartos o completa, y deberás estar fuera de la línea de visión de cualquier enemigo; si puedes ver a una criatura, sabrás si te puede ver o no.

Si la superas, tendrás el estado de invisible mientras permanezcas oculto. Anota el resultado de tu prueba, que es la CD para que una criatura te detecte con una prueba de Sabiduría (Percepción).

Dejas de estar oculto inmediatamente después de que ocurra algo de lo siguiente: haces un ruido más alto que un susurro; un enemigo te detecta; haces una tirada de ataque, o lanzas un conjuro con un componente verbal.

Esfera [Área de efecto]

Una esfera es un área de efecto que se extiende en líneas rectas desde un punto de origen hacia fuera en todas las direcciones. El efecto que crea una esfera especifica la distancia que se extiende como el radio de la esfera.

El punto de origen de una esfera está incluido en su área de efecto.

Espacio ocupado

Un espacio se considera ocupado si una criatura se encuentra en él o si está completamente lleno de objetos.

Espacio sin ocupar

Un espacio está sin ocupar si no hay criaturas en él y si no está completamente lleno de objetos.

Esquivar [Acción]

Si llevas a cabo la acción de esquivar, obtienes los siguientes beneficios: hasta el principio de tu siguiente turno, las tiradas de ataque contra ti tendrán desventaja si puedes ver al atacante y tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Perderás estos beneficios si tienes el estado de incapacitado o si tu velocidad es 0.

Estable

Una criatura está estable si tiene 0 puntos de golpe pero no debe hacer tiradas de salvación contra muerte. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Estado

Un estado es una situación temporal que experimenta una criatura en la partida. La definición de un estado indica cómo afecta a su destinatario y diversas reglas explican cómo poner fin a un estado. El glosario define los siguientes estados:

Agarrado	Cegado	Incapacitado
Apresado	Derribado	Inconsciente
Asustado	Ensordecido	Invisible
Aturdido	Envenenado	Paralizado
Cansancio	Hechizado	Petrificado

Un estado no se acumula: el destinatario lo tiene o no lo tiene. El estado de cansancio es una excepción a esta regla. *Consulta también* el capítulo 1 ("Estados").

Estudiar [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de estudiar, haces una prueba de Inteligencia para explorar tus recuerdos o examinar un libro, una pista u otra fuente de conocimiento y recordar algún dato importante.

La tabla "Áreas de conocimiento" sugiere qué habilidades se pueden aplicar a diversos ámbitos.

Áreas de conocimiento

Habilidad	Áreas
Conocimiento arcano	Conjuros, objetos mágicos, símbolos sobrenaturales, tradiciones mágicas, planos de existencia y determinadas criaturas (aberraciones, autómatas, elementales, feéricos y monstruosidades)
Historia	Acontecimientos y personajes históricos, civilizaciones antiguas, guerras y determinadas criaturas (gigantes y humanoides)
Investigación	Trampas, códigos, enigmas y artilugios
Naturaleza	Terreno, flora, clima y determinadas criaturas (bestias, cienos, dragones y plantas)
Religión	Deidades, jerarquías religiosas y ritos, símbolos sagrados, sectas y determinadas criaturas (celestiales, infernales y muertos vivientes)

Fuego [peligro]

Una criatura u objeto que arda sufre 1d4 de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos. Como acción, puedes apagar el fuego que te afecta adoptando el estado de derribado y rodando por el suelo. El fuego también se extingue si se empapa, se sumerge o se ahoga.

Habilidad

Una habilidad es un área de especialización asociada a una prueba de característica. Si eres competente en una habilidad, puedes sumar tu bonificador por competencia cuando hagas una prueba de característica asociada a esa habilidad. *Consulta también* el capítulo 1 ("Competencia").

Hechizado [estado]

Mientras tengas el estado de hechizado, experimentarás los siguientes efectos:

No puedes dañar a quien te haya hechizado. No puedes atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien te haya hechizado.

Ventaja social. Quien te haya hechizado tiene ventaja en las pruebas de característica para interactuar socialmente contigo.

Hoja de personaje

Una hoja de personaje es un registro en papel o digital en el que apuntas la información sobre tu personaje. *Consulta también* el capítulo 2.

Hostil [actitud]

Una criatura hostil te ve con malos ojos. Tienes desventaja en las pruebas de característica para influir en una criatura hostil. *Consulta también* "Influir".

Ilusiones

Los conjuros y otros efectos a veces crean ilusiones mágicas. Estos efectos definen lo que hace la ilusión y con qué sentidos o facultades mentales juega.

Si una ilusión se manifiesta en un lugar, será insustancial e ingrávida, aunque parecerá que le afecta el entorno como si la ilusión fuera real, salvo que el efecto que la haya creado especifique algo distinto. Por ejemplo, una ilusión visual de una criatura proyecta sombras y reflejos, y el viento parece afectar a la criatura ilusoria. De manera similar, una ilusión audible resuena en un lugar con eco.

Incapacitado [estado]

Mientras tengas el estado de incapacitado, experimentarás los siguientes efectos:

Inactivo. No puedes llevar a cabo ninguna acción, acción adicional o reacción.

Pérdida de concentración. Pierdes la concentración.

Mudo. No puedes hablar.

Sorprendido. Si tienes el estado de incapacitado cuando tiras iniciativa, tendrás desventaja en la tirada.

Inconsciente [estado]

Mientras tengas el estado de inconsciente, experimentarás los siguientes efectos:

Inerte. Tienes los estados de derribado e incapacitado y sueltas lo que estés sujetando. Cuando concluya este estado, permanecerás derribado.

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Críticos automáticos. Cualquier tirada de ataque que te acierte es un crítico si el atacante está a 1,5 m o menos de ti.

Ignorante. No eres consciente de tu entorno.

Indiferente [actitud]

Una criatura indiferente no tiene interés ni en ayudarte ni en obstaculizarte. Esta es la actitud por defecto de un monstruo. *Consulta también* "Influir".

Influir [acción]

Con la acción de influir, instas a un monstruo a que haga algo. Describe o interpreta cómo te comunicas con ese monstruo. ¿Tratas de engañarlo, intimidarlo, entretenerlo o persuadirlo disimuladamente? Tu DM determinará si el monstruo muestra disposición (voluntario) o no (no voluntario), o si está indeciso por tu interacción; conforme a esto, establecerá si se necesita o no hacer una prueba de característica, como se explica a continuación.

Voluntario. Si tu afán concuerda con los deseos del monstruo, no será necesaria ninguna prueba de característica: el monstruo cumplirá con lo que le pidas de la forma que estime pertinente.

No voluntario. Si tu deseo resulta aversivo para el monstruo u opuesto a su alineamiento, no será necesaria ninguna prueba de característica: no lo aceptará.

Indeciso. Si instas al monstruo a que haga algo sobre lo que siente dudas, deberás realizar una prueba de característica, en la que influirá la actitud del monstruo: indiferente, amistosa u hostil, todas ellas definidas en este glosario. La tabla "Pruebas de influencia" sugiere qué prueba de característica se debe hacer en función de cómo interactúas con el monstruo. Tu DM elegirá la prueba, que tendrá por defecto una CD igual a 15 o la puntuación de Inteligencia del monstruo, la que sea más alta. Si la superas, el monstruo hará lo que le pides. Si la fallas, deberás esperar 24 horas (o el plazo que establezca tu DM) antes de volver a insistir.

Pruebas de influencia

Prueba de característica	Interacción
Carisma (Engaño)	Engañar a un monstruo que te entienda.
Carisma (Interpretación)	Entretener a un monstruo.
Carisma (Intimidación)	Intimidar a un monstruo.
Carisma (Persuasión)	Persuadir a un monstruo que te entienda.
Sabiduría (Trato con animales)	Convencer poco a poco a una bestia o monstruosidad.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Las reglas del combate del capítulo 1 explican cómo tirar iniciativa.

A veces, los DM pueden hacer que los combatientes utilicen sus puntuaciones de iniciativa en vez de tirar iniciativa. Tu puntuación de iniciativa es igual a 10 más tu modificador por Destreza. Si tienes ventaja en las tiradas de iniciativa, aumenta tu puntuación de iniciativa en 5. Si, por el contrario, tienes desventaja en estas tiradas, reduce esa puntuación en 5. *Consulta también* el capítulo 1 ("Combate").

Inmunidad

Si tienes inmunidad a un tipo de daño o un estado, no te afectará de ningún modo.

Inspiración heroica

Si tienes inspiración heroica (como personaje jugador), puedes gastarla para volver a tirar cualquier dado inmediatamente después de lanzarlo; si lo haces, deberás utilizar el nuevo resultado.

Si obtienes inspiración heroica y ya tenías, se desperdiciará salvo que se la concedas a un personaje jugador que carezca de ella.

Invisible [estado]

Mientras tengas el estado de invisible, experimentarás los siguientes efectos:

Sorpresa. Si tienes el estado de invisible cuando tiras iniciativa, tendrás ventaja en la tirada.

Oculto. No te afecta ningún efecto que requiera ver a su objetivo, salvo que el creador del efecto pueda verte de alguna forma. Cualquier equipo que vistas o lleves contigo también se oculta.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen desventaja y tus tiradas de ataque tienen ventaja. Si una criatura puede verte de alguna forma, no obtienes este beneficio contra esa criatura.

Levitar

Algunas criaturas pueden levitar, como se indica en sus perfiles, y algunos conjuros y otros efectos otorgan la capacidad de levitar. Si levitas al volar, evitarás caerte en determinadas circunstancias. *Consulta también* "Volar".

Ligeramente oscuro

Tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) para ver algo en un espacio ligeramente oscuro. *Consulta también* "Luz tenue" y el capítulo 1 ("Exploración").

Línea [área de efecto]

Una línea es un área de efecto que se extiende desde un punto de origen en una trayectoria recta a lo largo de su extensión y cubre un área delimitada por su ancho. El efecto que crea una línea especifica su longitud y anchura.

El punto de origen de una línea no está incluido en el área de efecto, salvo que su creador decida lo contrario.

Luz brillante

La luz brillante es la iluminación normal. *Consulta también* el capítulo 1 ("Exploración").

Luz tenue

Una zona con luz tenue está ligeramente oscura. *Consulta también* "Ligeramente oscuro" y el capítulo 1 ("Exploración").

Magia [acción]

Cuando llevas a cabo la acción de magia, puedes lanzar un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento de una acción o usar un rasgo u objeto mágico que requiera una acción de magia para activarlo.

Si lanzas un conjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o superior, deberás realizar la acción de magia en cada turno de ese lanzamiento y mantener la concentración mientras lo haces. Si pierdes la concentración, el conjuro fallará, pero no gastarás un espacio de conjuro. *Consulta también* "Concentración".

Maldiciones

Algunos efectos del juego maldicen a una criatura o un objeto. El efecto que impone la maldición define lo que esta hace. Las maldiciones se pueden eliminar con los conjuros *levantar maldición* y *restablecimiento mayor* u otros efectos mágicos que especifiquen esa capacidad.

Maltrecho

Una criatura está maltrecha cuando le quedan la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Monstruo

Un monstruo es una criatura que controla el DM, aunque dicha criatura sea bondadosa. *Consulta también* "Criatura" y "PNJ".

Muerto

Una criatura muerta no tiene puntos de golpe ni puede recuperarlos salvo que antes la revivan con magia, como los conjuros *alzar a los muertos* o *revivir*. Cuando se lanza un conjuro de ese estilo, el espíritu sabe quién lo lanza y puede rechazarlo. El espíritu de una criatura muerta abandona su cuerpo y parte a los Planos Exteriores, por lo que revivir a la criatura requiere llamar a su espíritu para que regrese.

Si la criatura vuelve a la vida, el efecto que la revive determina sus puntos de golpe actuales. Salvo que indique lo contrario, la criatura vuelve a la vida con cualquier estado, enfermedad mágica o maldición que la afectara en el momento de su muerte si las duraciones de esos efectos no han concluido. Si la criatura murió con algún nivel de cansancio, regresará con 1 nivel menos. Si la criatura estaba sintonizada con uno o varios objetos mágicos, dejará de estarlo.

Muy oscuro

Tienes el estado de cegado cuando tratas de ver algo en un espacio muy oscuro. *Consulta también* "Cegado", "Oscuridad" y el capítulo 1 ("Exploración").

Nadar

Cuando nadas, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil). Ignoras este coste adicional si tienes una velocidad nadando y la usas para nadar. Si tu DM lo cree conveniente, para recorrer cualquier distancia por aguas revueltas podría tener que superarse una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15.

Noquear a una criatura

Si fueses a reducir a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes optar por dejarla con 1 punto de golpe. En tal caso, la criatura tendrá el estado de inconsciente y comenzará un descanso corto.

La criatura permanecerá inconsciente hasta que recupere algún punto de golpe o hasta que alguien utilice una acción para administrarle primeros auxilios, para lo que deberá superar una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 10.

Objetivo

Un objetivo es la criatura o el objeto al que una tirada de ataque hace objetivo, al que un efecto obliga a hacer una tirada de salvación o al que se selecciona para recibir los efectos de un conjuro u otro fenómeno.

Objeto

Un objeto es una cosa individual y sin vida. Las cosas compuestas, como los edificios, constan de más de un objeto. *Consulta también* "Romper objetos".

Oscuridad

Una zona de oscuridad está muy oscura. *Consulta también* "Muy oscuro" y el capítulo 1 ("Exploración").

Paralizado [estado]

Mientras tengas el estado de paralizado, experimentarás los siguientes efectos:

Incapacitado. Tienes el estado de incapacitado.

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Críticos automáticos. Cualquier tirada de ataque que te acierte es un crítico si el atacante está a 1,5 m o menos de ti.

Peligro

Un peligro es una situación contextual comprometida. *Consulta también* "Asfixia", "Caídas", "Deshidratación", "Desnutrición" y "Fuego".

Percepción pasiva

La Percepción pasiva es una puntuación que refleja la atención general de una criatura al entorno. El DM usa esta puntuación para determinar si una criatura se percata de algo sin tener que realizar adrede una prueba de Sabiduría (Percepción).

La Percepción pasiva de una criatura es igual a 10 más su bonificador a las pruebas de Sabiduría (Percepción). Si la criatura tiene ventaja en estas pruebas, aumenta la puntuación en 5. Si la criatura tiene desventaja en ellas, reduce la puntuación en 5. Por ejemplo, un personaje de nivel 1 con una Sabiduría de 15 y competencia en Percepción tiene una Percepción pasiva de 14 (10 + 2 + 2). Si ese personaje tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción), la puntuación será de 19.

Perfil

Un perfil contiene las estadísticas de juego de un monstruo. Cada perfil incluye la siguiente información tras el nombre del monstruo.

Tamaño. Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. *Consulta también* "Tamaño".

Tipo de criatura. Este apartado indica la familia de seres a la que pertenece un monstruo, junto con cualquier etiqueta descriptiva. *Consulta también* "Tipo de criatura".

Alineamiento. Se sugiere un alineamiento para el monstruo, aunque cada DM determina su alineamiento real. *Consulta también* "Alineamiento".

CA, iniciativa y PG. Estos apartados muestran la clase de armadura, la iniciativa y los puntos de golpe del monstruo, que se explican en el capítulo 1. Después de los puntos de golpe aparecen los dados de puntos de golpe del monstruo entre paréntesis, junto con la contribución de su Constitución a sus puntos de golpe, si corresponde. Tras el modificador a la iniciativa se encuentra la puntuación de iniciativa. Algunas criaturas creadas mediante magia no tienen información sobre los dados de golpe y la iniciativa.

Velocidad. Aquí se indica la velocidad del monstruo, junto con cualquier velocidad especial que tenga. *Consulta también* "Velocidad excavando", "Velocidad nadando", "Velocidad trepando" y "Velocidad volando".

Puntuaciones de característica. Una tabla muestra las puntuaciones de característica, los modificadores y los modificadores a las tiradas de salvación del monstruo, todos ellos explicados en el capítulo 1.

Habilidades. Este apartado indica las competencias en habilidades del monstruo, si es que tiene alguna. *Consulta también* el capítulo 1 ("Competencia").

Resistencias y vulnerabilidades. Estos apartados recogen las resistencias y vulnerabilidades del monstruo, si es que tiene alguna. *Consulta también* "Resistencia" y "Vulnerabilidad".

Inmunidades. Este apartado recoge las inmunidades a daños y a estados del monstruo, si es que tiene alguna. *Consulta también* "Inmunidad".

Equipo. Si el monstruo tiene algún equipo que se puede entregar o recuperar, aparecerá en este apartado.

Sentidos. Este apartado incluye los sentidos especiales (como la visión en la oscuridad) y la Percepción pasiva del monstruo. *Consulta también* "Percepción pasiva".

Idiomas. En este apartado aparecen los idiomas que sabe el monstruo.

VD. El valor de desafío resume la amenaza que supone un monstruo y se explica en el *Manual de monstruos*. Luego se muestran los puntos de experiencia que los personajes reciben por derrotar a un monstruo y su bonificador por competencia. Algunas criaturas creadas mediante magia no tienen VD. *Consulta también* "Puntos de experiencia" y "Valor de desafío".

Atributos. Los atributos del monstruo (si tiene) son capacidades que están activas todo el tiempo o en determinadas situaciones.

Acciones. El monstruo puede llevar a cabo estas acciones además de las detalladas en este glosario. *Consulta también* el capítulo 1 ("Acciones").

Acciones adicionales. Si el monstruo tiene opciones como acción adicional, aparecerán en este apartado.

Reacciones. Si el monstruo puede llevar a cabo alguna reacción especial, aparecerá en esta sección.

Notación de ataques. Los apartados de los ataques de un monstruo comienzan identificando si el ataque es cuerpo a cuerpo o a distancia. Luego indican el bonificador a la tirada de ataque, su alcance y lo que ocurre si acierta. Un ataque se lleva a cabo contra un objetivo salvo que este apartado diga lo contrario.

Notación de tiradas de salvación. Si un efecto obliga a realizar una tirada de salvación, el apartado del efecto comienza identificando el tipo de tirada de salvación necesaria. Luego indica la CD de la tirada de salvación y describe qué criaturas deben realizar la tirada y lo que ocurre si la fallan o la superan.

Notación del daño. Los perfiles suelen proporcionar un número estático y la tirada de dados usada con cada efecto de daño. Por ejemplo, un ataque podría causar 4 (1d4 +2) de daño si acierta. Cada DM determina si se emplea el número estático o la tirada de dados que aparece entre paréntesis: no se usan los dos.

Pericia

La pericia es un rasgo que mejora el uso de tu competencia en una habilidad. Cuando hagas una prueba de característica con una competencia en una habilidad en la que tengas pericia, tu bonificador por competencia se duplica en esa prueba salvo que otro rasgo lo duplique.

Si ganas pericia, la ganas en una habilidad en la que tengas competencia. No puedes tener pericia más de una vez en la misma habilidad.

Consulta también el capítulo 1 ("Competencia").

Personaje jugador

Un personaje jugador (también llamado personaje de un jugador) es un personaje que controla un jugador. *Consulta también* el capítulo 2.

Personaje no jugador

Un personaje no jugador (PNJ) es un monstruo que tiene un nombre propio y una personalidad particular. *Consulta también* "Monstruo".

Petrificado [estado]

Mientras tengas el estado de petrificado, experimentarás los siguientes efectos:

Transformación en sustancia inanimada. Te transformas, junto con cualquier objeto no mágico que vistas o lleves contigo, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Tu peso se multiplica por diez y dejas de envejecer.

Incapacitado. Tienes el estado de incapacitado.

Velocidad 0. Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.

Ataques afectados. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

Tiradas de salvación afectadas. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.

Resistencia al daño. Tienes resistencia a todo el daño.

Inmunidad al veneno. Tienes inmunidad al estado de envenenado.

Posesión

Algunos efectos hacen que una criatura sea poseída por otra criatura o entidad. Un efecto de posesión define cómo funciona la misma. Una posesión se puede prevenir con el conjuro *protección contra el bien y el mal* y deshacer con el conjuro *disipar el bien y el mal*.

Preparar una acción [acción]

Preparas una acción para esperar a que ocurra algo concreto antes de actuar. Para ello, llevas a cabo esta acción en tu turno, lo que te permitirá actuar usando tu reacción antes del principio de tu siguiente turno.

En primer lugar, decide qué circunstancia (que puedas percibir) activará tu reacción. A continuación, elige la acción que realizarás en respuesta a dicha circunstancia. Como alternativa, en vez de una acción puedes decidir moverte hasta tu velocidad. Por ejemplo: "Si los sectarios pisan la trampilla, tiraré de la palanca que la abre" o "si el zombi se acerca, me alejaré de él".

Cuando se produzca la circunstancia de activación, podrás elegir entre usar tu reacción cuando dicha circunstancia termine o ignorarla.

Cuando te preparas para lanzar un conjuro, lo lanzas con normalidad (gastando cualquier recurso empleado para lanzarlo), pero retienes su energía y la liberas usando tu reacción cuando se produzca la circunstancia que la desencadene. Solo los conjuros cuyo tiempo de

lanzamiento sea de una acción pueden formar parte de una acción preparada. Además, el esfuerzo que implica contener las energías mágicas exige concentración, que podrás mantener hasta el principio de tu siguiente turno. Si pierdes la concentración, el conjuro se disipará sin causar efecto alguno.

Prueba con d20

Las pruebas con d20 abarcan las tres principales tiradas con el d20 en el juego: las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación. Si algo en el juego afecta a las pruebas con d20, afecta a estas tres tiradas. Cada DM decide si una prueba con d20 está justificada en una circunstancia determinada. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20").

Prueba de característica

Una prueba de característica es una prueba con d20 que representa el uso de una de las seis características (o de una habilidad asociada a una característica) para superar un desafío. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20" y "Competencia").

Puntos de experiencia

A medida que los personajes superan desafíos y completan aventuras, ganan puntos de experiencia (PX) otorgados por su Dungeon Master. Cuando el total de PX de un personaje supera ciertos umbrales, el personaje sube de nivel. La *Guía del Dungeon Master* explica cómo se otorgan los PX. *Consulta también* el capítulo 2 ("Progresión de niveles").

Puntos de golpe

Los puntos de golpe (pg) miden lo difícil que resulta matar o destruir a una criatura u objeto. El daño reduce los puntos de golpe y la curación los restaura. No puedes tener más puntos de golpe que tus puntos de golpe máximos ni puedes tener menos de 0. *Consulta también* "Romper objetos" y el capítulo 1 ("Daño y curación").

Puntos de golpe temporales

Algunos efectos otorgan puntos de golpe temporales, que evitan la pérdida de puntos de golpe reales. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Puntuación de característica y modificador

Las criaturas tienen seis puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, que tienen su modificador correspondiente. Suma el modificador cuando hagas una prueba con d20 con la característica que corresponda o cuando una regla te lo pida. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las seis características").

Reacción

Una reacción es una acción especial que se realiza en respuesta a un suceso definido en su descripción. Puedes llevar a cabo una reacción en el turno de otra criatura, y si es en tu turno, puedes hacerlo incluso si también realizas una acción, una acción adicional o ambas. Cuando lleves a cabo una reacción, ya no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno. El ataque de oportunidad es una reacción disponible para todas las criaturas. *Consulta también* "Ataques de oportunidad" y el capítulo 1 ("Acciones").

Redondear hacia abajo

Siempre que tengas que dividir o multiplicar un número en la partida, redondéalo hacia abajo si no es entero, incluso cuando la parte decimal sea 5 o más. Algunas reglas plantean excepciones e indican que redondees hacia arriba.

Resistencia

Si tienes resistencia a un tipo de daño, el daño de ese tipo se reduce a la mitad contra ti (redondeando hacia abajo). La resistencia se aplica solo una vez a un efecto de daño. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Ritual

Si tienes preparado un conjuro marcado como "ritual", puedes lanzarlo como un ritual. Lanzar un conjuro de forma ritual requiere 10 minutos más del tiempo normal, pero, a cambio, no se gasta ningún espacio de conjuro. Por tanto, no se puede lanzar la versión ritual de un conjuro a un nivel superior al de este. *Consulta también* el capítulo 7.

Romper objetos

Los objetos pueden dañarse con ataques y algunos conjuros, conforme a las siguientes reglas. Si un objeto es extremadamente frágil, tu DM puede permitir que una criatura lo rompa automáticamente con las acciones de atacar o utilizar.

Clase de armadura. La tabla "Clase de armadura de objetos" muestra las CA de varias sustancias.

Clase de armadura de objetos

CA	Sustancia	CA	Sustancia
11	Tela, papel, cuerda	19	Hierro, acero
13	Cristal, vidrio, hielo	21	Mithral
15	Madera	23	Adamantina
17	Piedra		

Puntos de golpe. Un objeto se destruye cuando sus puntos de golpe se reducen a 0. La tabla "Puntos de golpe de objetos" sugiere puntos de golpe para objetos frágiles y resistentes de tamaño Grande o más pequeño. Para asignar puntos de golpe a un objeto Enorme o Gargantuesco, divídelo en secciones Grandes o más pequeñas y lleva la cuenta de cada una por separado. Cada DM determina si destruir parte de un objeto hará que se desmorone por completo.

Puntos de golpe de objetos

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, cerradura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, laúd)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, candelabro)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carreta, mesa de comedor)	5 (1d10)	27 (5d10)

Tipos de daño y objetos. Los objetos tienen inmunidad al daño psíquico y de veneno. Cada DM puede decidir que determinados tipos de daño sean más o menos efectivos contra un objeto. Por ejemplo, el daño contundente sirve para destrozar cosas a golpes, pero no para cortar. Los objetos de papel o tela pueden ser vulnerables al daño de fuego.

Umbral de daño. Los objetos de gran tamaño, como los muros de un castillo, suelen tener una resistencia mayor, lo que se representa mediante un umbral de daño. *Consulta también* "Umbral de daño".

Sin puntuaciones de característica. Los objetos no tienen puntuaciones de característica, salvo que una regla les asigne puntuaciones. Al no tener puntuaciones de característica, los objetos no pueden hacer pruebas de característica y fallan todas las tiradas de salvación.

Saltar

Cuando saltas, puedes hacer un salto de longitud (horizontal) o un salto de altura (vertical). *Consulta también* "Salto de altura" y "Salto de longitud".

Salto de altura

Cuando hagas un salto de altura, ascenderás una distancia de 90 cm + 30 cm × tu modificador por Fuerza (como mínimo 0 m) si te mueves al menos 3 m a pie antes de saltar. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás ascender la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada metro que saltes te costará un metro de tu movimiento.

Mientras saltas, puedes estirar los brazos una distancia equivalente a la mitad de tu altura por encima de ti. De esta forma, podrás alcanzar con las manos una distancia igual a la de la altura del salto más una vez y media tu altura.

Salto de longitud

Cuando hagas un salto de longitud, avanzarás horizontalmente una distancia de hasta 30 cm × tu puntuación de Fuerza si recorres al menos 3 m antes de saltar. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás recorrer la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada metro que saltes te costará 1 m de tu movimiento.

Si aterrizas en terreno difícil, deberás superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 10 o tendrás el estado de derribado.

La regla de los saltos de longitud da por supuesto que la altura del salto no influye, como cuando se salta para cruzar un río o una grieta. Si tu DM lo cree conveniente, deberás superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10 para superar un obstáculo de una altura no superior a la cuarta parte de la distancia del salto, como puede ser un seto o un muro bajo. De lo contrario, chocarás contra el obstáculo.

Salvación

Salvación es otro nombre para referirse a una tirada de salvación. *Consulta también* "Tirada de salvación".

Sentir vibraciones

Una criatura con la capacidad de sentir vibraciones puede localizar criaturas y objetos en movimiento dentro de un alcance determinado, siempre y cuando la criatura que pueda sentir vibraciones y cualquier cosa que detecte estén en contacto con la misma superficie (como el suelo, una pared o un techo) o con el mismo líquido.

Sentir vibraciones no sirve para detectar criaturas u objetos en el aire y no cuenta como una forma de visión.

Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo llamado sintonización antes de usar sus propiedades mágicas. Una criatura no puede sintonizarse con más de tres objetos mágicos a la vez. *Consulta también* el capítulo 6 ("Objetos mágicos").

Sorpresa

Si el comienzo de un combate pilla desprevenida a una criatura, estará sorprendida, lo que le hará tener desventaja en su tirada de iniciativa. *Consulta también* el capítulo 1 ("Combate").

Tamaño

Cada criatura u objeto pertenece a una categoría de tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. El tamaño de una criatura determina el espacio que ocupa en combate. El tamaño de un objeto afecta a sus puntos de golpe. *Consulta también* "Romper objetos" y el capítulo 1 ("Combate").

Telepatía

La telepatía es una facultad mágica que permite a una criatura comunicarse mentalmente con otra criatura que esté dentro del alcance indicado. Salvo que una regla indique algo distinto, no es necesario que la criatura contactada tenga un idioma en común con el telépata para entender esta comunicación, pero deberá poder entender al menos un idioma o ejercer ella misma la telepatía para poder entenderse.

Un telépata no necesita ver a la criatura contactada y puede comenzar o terminar la conexión telepática cuando quiera (no requiere acción). La conexión telepática no puede iniciarse y se interrumpe de inmediato si el telépata o la otra criatura tiene el estado de incapacitado. La conexión telepática se interrumpe también si la criatura contactada deja de estar al alcance del telépata o si el telépata contacta con otra criatura a su alcance.

Las criaturas sin telepatía pueden recibir mensajes telepáticos, pero no pueden iniciar una conversación telepática. En cuanto comienza una conversación telepática, la criatura que no sea telépata podrá comunicarse mentalmente con el telépata hasta que se interrumpa la conexión.

Teletransporte

El teletransporte es un tipo especial de transporte mágico. Si te teletransportas, desapareces y reapareces en otra parte al instante, sin atravesar el espacio entre medias. Este transporte no gasta movimiento, salvo que una regla diga lo contrario, y nunca provoca ataques de oportunidad.

Cuando te teletransportas, todo el equipo que vistas o lleves se teletransporta contigo. Si estás tocando a otra criatura en el momento en el que te teletransportes, la criatura no se teletransportará contigo salvo que el efecto de teletransporte diga lo contrario.

Si el lugar de destino del teletransporte está ocupado por otra criatura o bloqueado por un obstáculo sólido, aparecerás en el espacio sin ocupar más cercano que elijas.

La descripción de un efecto de teletransporte indica si debes ver el destino del teletransporte.

Terreno difícil

Si un espacio es terreno difícil, cada metro de movimiento en ese espacio cuesta 1 m adicional. Por ejemplo, si te mueves 1,5 m por terreno difícil, te cuesta 3 m de movimiento. El terreno difícil no es acumulativo; un espacio es terreno difícil o no lo es.

Un espacio es terreno difícil si contiene algo de lo siguiente u otro elemento similar:

- una criatura que no sea Diminuta o aliada tuya;
- un mueble diseñado para criaturas de tu tamaño o superior;
- escombros, hielo, maleza o nieve espesa;
- líquido que llegue entre las espinillas y la cintura;
- una abertura estrecha en la que quepa una criatura cuyo tamaño sea una categoría inferior al tuyo;
- una pendiente de 20 grados o más.

Tipo de criatura

Todas las criaturas, incluidos los personajes de los jugadores, tienen una etiqueta en las reglas que identifica su tipo de criatura. La mayoría de los personajes de los jugadores son de tipo humanoide. Estos son los tipos de criaturas del juego:

Aberración	Dragón	Infernal
Autómata	Elemental	Monstruosidad
Bestia	Feérico	Muerto viviente
Celestial	Gigante	Planta
Cieno	Humanoide	

Estos tipos no tienen reglas en sí mismos, pero hay reglas del juego que afectan de manera distinta a criaturas de ciertos tipos.

Tipos de daño

Los ataques y otros efectos dañinos causan diferentes tipos de daño. Los tipos de daño no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la resistencia, dependen de ellos. La tabla "Tipos de daño" plantea ejemplos para que cada DM sepa qué tipo puede asignar a los efectos nuevos.

Tipos de daño

Tipo	Ejemplos
Ácido	Enzimas digestivas, líquidos corrosivos
Contundente	Aplastamientos, caídas, objetos romos
Cortante	Garras, objetos cortantes
Frío	Agua gélida, ráfagas heladas
Fuego	Calor insoportable, llamas
Fuerza	Energía mágica pura
Necrótico	Energía que absorbe la vida
Perforante	Colmillos, objetos punzantes
Psíquico	Energía que desgarra la mente
Radiante	Energía sagrada, radiación abrasadora
Relámpago	Electricidad
Trueno	Sonido conmocionador
Veneno	Gas tóxico, veneno

Tirada de ataque

Una tirada de ataque es una prueba con d20 que representa hacer un ataque con un arma, un ataque sin armas o un conjuro. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20").

Tirada de daño

Una tirada de daño es una tirada de dados a la que se le aplican los modificadores que correspondan y que causa daño a un objetivo. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Tirada de salvación

Una tirada de salvación, o simplemente salvación, representa un intento de evitar o resistir una amenaza. Por lo general, las tiradas de salvación solo se hacen cuando una regla lo requiere, pero puedes optar por no hacer la tirada para fallarla. El resultado de una tirada de salvación se describe en el efecto que la ha provocado. Si un objetivo debe hacer una tirada de salvación y carece de la puntuación de característica empleada en ella, la fallará automáticamente. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20").

Tirada de salvación contra muerte

Si un personaje jugador comienza su turno con 0 puntos de golpe, deberá realizar una tirada de salvación contra muerte (también llamada salvación contra muerte). *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

Trepar

Cuando trepas, cada metro de movimiento te cuesta 1 m adicional (2 m adicionales en terreno difícil). Ignoras este coste adicional si tienes una velocidad trepando y la usas para trepar.

A discreción de cada DM, trepar por una superficie resbaladiza o con pocos agarres podría requerir superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15.

Truco

Un truco es un conjuro de nivel 0 que se lanza sin un espacio de conjuro. *Consulta también* el capítulo 7.

Umbral de daño

Una criatura u objeto que posea un umbral de daño tendrá inmunidad a todo el daño excepto si recibe una cantidad de daño procedente de un único ataque o efecto igual o mayor que su umbral de daño, en cuyo caso sufrirá todo ese daño. Cualquier daño que no iguale o supere el umbral de daño se considera superficial y no reduce los puntos de golpe. Por ejemplo, si un objeto tiene un umbral de daño de 10, no sufrirá daño si se le causa 9 de daño, ya que no supera el umbral. Si ese mismo objeto recibe 11 de daño, sufrirá todo ese daño.

Utilizar [acción]

Normalmente, interactúas con un objeto mientras haces otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de una acción de atacar. Si quieres utilizar un objeto que requiera una acción para ello, tendrás que llevar a cabo la acción de utilizar.

Valor de desafío

El valor de desafío (VD) resume la amenaza que supone un monstruo para un grupo de cuatro personajes jugadores. Compara el VD del monstruo con el nivel de los personajes. Si el VD es superior, el monstruo seguramente suponga un peligro. Si el VD es inferior, el monstruo probablemente no sea una gran amenaza. No obstante, las circunstancias y la cantidad de personajes jugadores pueden alterar considerablemente lo peligroso que puede ser un monstruo en realidad. La *Guía del Dungeon Master* explica cómo usar el VD al planear posibles encuentros de combate. *Consulta también* "Perfil".

Velocidad

Las criaturas tienen una velocidad, que es la distancia en metros que pueden recorrer cuando se mueven en su turno. *Consulta también* "Arrastrarse", "Nadar", "Trepar", "Saltar" y "Volar" y el capítulo 1 ("Combate").

Velocidades especiales. Algunas criaturas tienen velocidades especiales, como una velocidad excavando, velocidad nadando, velocidad trepando o velocidad volando, todas ellas definidas en este glosario. Si tienes más de una velocidad, elige cuál vas a usar al moverte. Podrás alternar entre las velocidades durante el movimiento. Cada vez que lo hagas, resta la distancia que ya te hayas movido a la nueva velocidad. Lo que quede será lo que aún te puedas mover. Si te quedan 0 metros o menos, no podrás usar la nueva velocidad durante el movimiento actual. Por ejemplo, si tienes una velocidad caminando de 9 m y una velocidad volando de 12 m, entonces podrías volar 3 m, caminar 3 m y levantar el vuelo para recorrer otros 6 m más.

Cambios en tus velocidades. Si un efecto aumenta o reduce tu velocidad durante un tiempo, cualquier velocidad especial que tengas aumentará o se reducirá en la misma cantidad durante el mismo periodo de tiempo. Por ejemplo, si tu velocidad se reduce a 0 y tienes una velocidad trepando, tu velocidad trepando también se reducirá a 0. De igual forma, si tu velocidad se reduce a la mitad y tienes una velocidad volando, tu velocidad volando también se reducirá a la mitad.

Velocidad excavando

Si una criatura tiene una velocidad excavando, puede usar esa velocidad para desplazarse a través de arena, tierra, lodo o hielo. No puede excavar a través de roca sólida a menos que tenga un atributo que se lo permita. *Consulta también* "Velocidad".

Velocidad nadando

Una velocidad nadando sirve para nadar sin gastar el movimiento adicional que normalmente se asocia a nadar. *Consulta también* "Nadar" y "Velocidad".

Velocidad trepando

Una velocidad trepando se puede utilizar en lugar de la velocidad para recorrer una superficie vertical sin gastar el movimiento adicional que normalmente se asocia a trepar. *Consulta también* "Trepar" y "Velocidad".

Velocidad volando

Una velocidad volando sirve para viajar por el aire. Mientras tengas una velocidad volando, podrás permanecer en el aire hasta que aterrices, caigas o mueras. *Consulta también* "Velocidad" y "Volar".

Ventaja

Si tienes ventaja en una prueba con d20, tira 2d20 y utiliza el resultado más alto. Una tirada no puede verse afectada por más de una ventaja, y una ventaja y una desventaja en la misma tirada se anulan entre sí. *Consulta también* el capítulo 1 ("Las pruebas con d20").

Visión ciega

Si tienes visión ciega, puedes ver dentro de un alcance determinado sin recurrir a la vista. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si tienes el estado de cegado o te encuentras en la oscuridad. Asimismo, en ese alcance puedes ver cosas que tengan el estado de invisibles.

Visión en la oscuridad

Si tienes visión en la oscuridad dentro de un alcance específico, puedes ver con luz tenue como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris. *Consulta también* el capítulo 1 ("Exploración").

Visión verdadera

Si tienes visión verdadera, tu visión mejora dentro de un alcance especificado. En él, tu visión es capaz de atravesar lo siguiente:

Oscuridad. Puedes ver en la oscuridad normal y mágica.
Invisibilidad. Puedes ver criaturas y objetos que tengan el estado de invisibles.
Ilusiones visuales. Las ilusiones visuales parecen transparentes para ti y superas automáticamente las tiradas de salvación contra ellas.
Transformaciones. Distingues la forma verdadera de cualquier criatura u objeto que veas y esté transformado por un efecto mágico.
Plano Etéreo. Puedes ver en el Plano Etéreo. *Consulta también* el apéndice A ("Planos de transición").

Volar

Diversos efectos permiten que las criaturas vuelen. Cuando vueles, te caerás si tienes los estados de derribado o incapacitado o si tu velocidad volando se reduce a 0. Puedes permanecer en el aire en esas circunstancias si tienes la capacidad de levitar. *Consulta también* "Caídas" y "Velocidad volando".

Vulnerabilidad

Si tienes vulnerabilidad a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica contra ti. La vulnerabilidad se aplica solo una vez a un efecto de daño. *Consulta también* el capítulo 1 ("Daño y curación").

ÍNDICE DE TÉRMINOS

- ¿Qué haría tu personaje? (cuadro), 15
- 0 puntos de golpe, llegar a, 28
- 1 natural, 12
- 20 natural, 12
- a dos manos (propiedad), 213
- aasimar, 186
- aberración (tipo de criatura), 375
- abisal (idioma), 37
- Abismo, 344
- abjurador (subclase), 144
- Abjurar de los enemigos (rasgo de clase), 159
- Abrasar muertos vivientes (rasgo de clase), 83
- abreviaciones, 360
- *abrir* (conjuro), 239
- abrojos, 222
- Académico (rasgo de clase), 138
- acción, 15, 360
  - atacar, 362
  - ayudar, 363
  - buscar, 363
  - correr, 365
  - destrabarse, 366
  - esconderse, 367
  - esquivar, 367
  - estudiar, 368
  - influir, 369
  - magia, 370
  - preparar una acción, 372
  - utilizar, 376
- acción adicional, 15, 360
- Acción astuta (rasgo de clase), 168
- acción de lanzar un conjuro. *Consulta* "Magia", 15, 370
- Acción súbita (rasgo de clase), 113
- Acciones (tabla), 15
- Acechador (dote), 202
- acechador en la penumbra (subclase), 106
- aceite, 222
- *acelerar* (conjuro), 239
- ácido, 222
- acólito (trasfondo), 178
- Acrobacias (habilidad), 14
- actitud, 360
  - amistosa, 361
  - hostil, 368
  - indiferente, 369
- Actor (dote), 202
- acuano (dialecto), 37
- adaptar armadura de placas. *Consulta* "Tamaños de equipo", 219
- Adepto en rituales (rasgo de clase), 138
- *adivinación* (conjuro), 239
- adivino (subclase), 145
- aeronave, 230
- Afortunado (dote), 200
- agarrado (estado), 360
- agarrar, 360
- *agarre electrizante* (conjuro), 239
- *agrandar/reducir* (conjuro), 239
- agua bendita, 224
- Agua, Plano Elemental del, 344
- Aire, Plano Elemental del, 344
- ajedrez dragón, 221
- ajustar puntuaciones de característica, 38
- al día, 361
- alabarda, 215
- *alarma* (conjuro), 240
- alcance, 26, 361
  - de conjuros, 236
- alcance (propiedad), 213
- alce (perfil), 346
- Alerta (dote), 200
- aliado, 361
- *aliado planar* (conjuro), 240
- *aliento de dragón* (conjuro), 240
- alineamiento, 39, 361
- aljaba, 224
- alojamiento, 231
- *alterar el propio aspecto* (conjuro), 240
- *alterar los recuerdos* (conjuro), 241
- alto elfo, 188
- *alzar a los muertos* (conjuro), 241
- *amistad* (conjuro), 242
- amistosa (actitud), 361
- Ampliar y sustituir un libro de conjuros (cuadro), 139
- Ancestros dracónicos (tabla), 187
- animador (trasfondo), 178
- *animar a los muertos* (conjuro), 242
- *animar objetos* (conjuro), 242
- *antipatía/simpatía* (conjuro), 243
- antitoxina, 224
- antorcha, 224
- *apariencia* (conjuro), 243
- Apoteosis arcana (rasgo de clase), 125
- Aprendiz de mucho (rasgo de clase), 60
- apresado (estado), 361
- Apresador (dote), 202
- apretarse. *Consulta* "Terreno difícil", 24, 375
- apuesta de los tres dragones, 221
- Aqueronte, 344
- araña (perfil), 346
- araña gigante (perfil), 346
- Arbórea, 344
- Arcadia, 344
- Arcanum místico (rasgo de clase), 71
- Archidruida (rasgo de clase), 94
- arco corto, 215
- arco largo, 215
- arcos, 215
- área de efecto, 361
  - cilindro, 364
  - cono, 364
  - cubo, 365
  - emanación, 367
  - esfera, 367
  - línea, 370
- Áreas de conocimiento (tabla), 368
- ariete portátil, 224
- arma, 213, 361
  - a distancia, 213
  - ataque con, 362
  - competencia, 213
  - cuerpo a cuerpo, 213
  - de monje, 149
  - improvisada, 361
  - marcial, 213
  - propiedad de, 213
  - propiedad de maestría, 214
  - sencilla, 213
- arma a distancia, 213
- arma a distancia marcial, 215
- arma a distancia sencilla, 215
- arma cuerpo a cuerpo, 213
- arma cuerpo a cuerpo marcial, 215
- arma cuerpo a cuerpo sencilla, 215
- arma de monje, 149
- armadura, 219
- armadura acolchada, 219
- *armadura de Agathys* (conjuro), 245
- armadura de bandas, 219
- armadura de cuero, 219
- armadura de cuero tachonado, 219
- *armadura de mago* (conjuro), 245
- armadura de pieles, 219
- armadura de placas, 219
- Armadura de sombras (invocación), 71
- armaduras ligeras, 219
- armaduras medias, 219
- armaduras pesadas, 219
- Armaduras (tabla), 219
- *arma elemental* (conjuro), 244
- *arma espiritual* (conjuro), 244
- arma improvisada, 361
- *arma mágica* (conjuro), 245
- Arma sagrada (rasgo de clase), 161
- Armas (tabla), 215
- Armas improvisadas (cuadro), 214
- armas inadecuadas, combate bajo el agua, 27
- Arquetipo marcial (rasgo de clase). *Consulta* "Subclase de guerrero", 114
- arrastrarse, 361
- Arreos, arneses y vehículos tirados por animales (tabla), 230
- arrojadiza (propiedad), 213
- Artes marciales (rasgo de clase), 149
- artesano (trasfondo), 179
- artesano gremial. *Consulta* "Artesano", 179
- asalariado, 232
- Asalariados (tabla), 232
- asesino (subclase), 170
- *asesino fantasmal* (conjuro), 246
- asfixia (peligro), 362
- asignar puntuaciones de característica, 38
- aspecto, personaje, 38
- *aspectos animales* (conjuro), 246
- Astucia mágica (rasgo de clase), 70
- asustado (estado), 362
- Atacante a la carga (dote), 203
- Atacante salvaje (dote), 201
- Atacantes y objetivos ocultos (cuadro), 26
- atacar/ataque, 15, 25, 362
  - acción de, 15, 362
  - a distancia, 26
  - a distancia, en combate cuerpo a cuerpo, 26
  - con arma, 362
  - cuerpo a cuerpo, 26
  - de conjuro, 238
  - de oportunidad, 26, 362
- *atadura planar* (conjuro), 246
- Ataque adicional (rasgo de clase), 52, 104, 114, 151, 159
- ataque a distancia, 26
  - en combate cuerpo a cuerpo, 26
- ataque cuerpo a cuerpo, 26
- ataque de oportunidad, 26, 362
  - evitar un, 26
  - realizar un, 26
- Ataque furtivo (rasgo de clase), 167
- ataque sin armas, 362
- Ataque temerario (rasgo de clase), 52
- Ataques estudiados (rasgo de clase), 114
- Atleta (dote), 203
- Atletismo (habilidad), 14
- Atributos básicos de bárbaro (tabla), 51
- Atributos básicos de bardo (tabla), 59
- Atributos básicos de brujo (tabla), 69
- Atributos básicos de clérigo (tabla), 81
- Atributos básicos de druida (tabla), 91
- Atributos básicos de explorador (tabla), 103
- Atributos básicos de guerrero (tabla), 113
- Atributos básicos de hechicero (tabla), 123
- Atributos básicos de mago (tabla), 137
- Atributos básicos de monje (tabla), 149
- Atributos básicos de paladín (tabla), 157
- Atributos básicos de pícaro (tabla), 167
- aturdido (estado), 362
- *augurio* (conjuro), 246
- Aura de coraje (rasgo de clase), 159
- Aura de protección (rasgo de clase), 159
- *aura de pureza* (conjuro), 247
- *aura de vida* (conjuro), 247
- *aura de vitalidad* (conjuro), 247
- *aura mágica de Nystul* (conjuro), 247
- *aura sagrada* (conjuro), 247
- aurano (dialecto), 37
- autómata (tipo de criatura), 375
- Autorrestablecimiento (rasgo de clase), 151
- *auxilio* (conjuro), 247
- aventura, 8, 363
- ayudar (acción), 15, 363
- Azote de enemigos (rasgo de clase), 105
- Azote de magos (dote), 203
- bagatelas, 46
- Bagatelas (tabla), 46
- *baile irresistible de Otto* (conjuro), 247
- bala de arma de fuego, 226
- balas, 226
- ballesta de mano, 215
- ballesta ligera, 215
- ballesta pesada, 215
- ballestas, 215
- bárbaro (clase), 49, 51
  - Atributos básicos de bárbaro (tabla), 51
  - Rasgos de bárbaro (tabla), 52
  - subclases, 54
- barcaza, 230
- barda, 229
- bardo (clase), 49, 59
  - Atributos básicos de bardo (tabla), 59
  - lista de conjuros, 62
  - Rasgos de bardo (tabla), 60
  - subclases, 64
- *barrera de cuchillas* (conjuro), 248
- barril, 224
- bastón, 215
- bebida, 231
- *bendición* (conjuro), 248
- bestia (tipo de criatura), 375
- bestia de los mares (perfil), 111
- bestia de tierra firme (perfil), 111
- bestia del cielo (perfil), 111
- Bitopía, 344
- *boca mágica* (conjuro), 248
- *bola de fuego* (conjuro), 249

bola de fuego de explosión retardada (conjuro), 249
bolas de metal, 224
bolsa, 224
bonificador de ataques a distancia, 41
bonificador de ataques cuerpo a cuerpo, 41
bonificador por competencia, 11, 13
Bonificador por competencia (tabla), 13
bote de remos, 230
botella de cristal, 224
brazos de Hadar (conjuro), 249
brujo (clase), 49, 69
Atributos básicos de brujo (tabla), 69
lista de conjuros, 73
Rasgos de brujo (tabla), 70
subclases, 75
buenas bayas (conjuro), 249
búho (perfil), 347
burla dañina (conjuro), 250
buscar (acción), 15, 363
Búsqueda (tabla), 363
caballero arcano (subclase), 115
caballito de mar gigante (perfil), 347
caballo de guerra (perfil), 347
caballo de monta (perfil), 347
caballo de tiro (perfil), 347
CA base, 12
cabra (perfil), 348
cabra gigante (perfil), 348
cadena, 224
caer inconsciente, 28
caerse de una montura, 27
caída de pluma (conjuro), 250
Caída lenta (rasgo de clase), 151
caídas (peligro), 363
calcular la CA, 12
caldero burbujeante de Tasha (conjuro), 250
calentar metal (conjuro), 251
calmar emociones (conjuro), 251
cambiar de forma (conjuro), 252
cambio de forma, 363
camello (perfil), 348
caminar sobre el agua (conjuro), 252
camisa de malla, 219
campana, 224
campaña, 8, 363
campeón (subclase), 117
Campeón primordial (rasgo de clase), 53
campesino (trasfondo), 179
campo antimagia (conjuro), 252
canalizador arcano, 224
canalizador druídico, 224
canalizador mágico, 363
Canalizadores arcanos (tabla), 224
Canalizadores druídicos (tabla), 224
Canalizar divinidad (rasgo de clase), 82, 158
cangrejo (perfil), 348
cangrejo gigante (perfil), 348
cansancio (estado), 363
cantimplora, 224
Caos Elemental, 344
caótico bueno (CB), 39
caótico malvado (CM), 39
caótico neutral (CN), 39
capacidad de carga, 364
Capacidad de carga (tabla), 364
caparazón antivida (conjuro), 253
característica, 10
prueba de, 10, 373
Características de las tiradas de ataque (tabla), 12
carcaj veloz (conjuro), 253
Carceri, 344
carga, capacidad de, 364
cargamento, y montura, 229
Carisma, 10
carreta, 230
carro, 230
carro de guerra, 230
carruaje, 230
castigo abrasador (conjuro), 253
castigo abrumador (conjuro), 254
Castigo arcano (invocación), 71
castigo atronador (conjuro), 254
castigo brillante (conjuro), 254
castigo cegador (conjuro), 255
Castigo de paladín (rasgo de clase), 158
castigo desterrador (conjuro), 255
castigo divino (conjuro), 255
Castigo divino mejorado. *Consulta* "Golpes radiantes", 159
castigo furioso (conjuro), 255
castigo marcador (conjuro). *Consulta "castigo brillante"*, 254
catalejo, 225
cautiverio (conjuro), 255
cazador (subclase), 107
Cazador persistente (rasgo de clase), 105
Cazador preciso (rasgo de clase), 105
cegado (estado), 364
celestial (idioma), 37
celestial (tipo de criatura), 375
Ceniza, Plano Paraelemental de la, 344
Centinela (dote), 203
cerbatana, 215
cerradura, 225
cerradura arcana (conjuro), 256
cesta, 225
charlatán (trasfondo), 180
Chef (dote), 203
chirimía, 221
Cieno, Plano Paraelemental del, 344
cieno (tipo de criatura), 375
cilindro (área de efecto), 364
cimitarra, 215
círculo de la luna (subclase), 96
círculo de la tierra (subclase), 98
círculo de las estrellas (subclase), 99
círculo del mar (subclase), 100
círculo de muerte (conjuro), 256
círculo de poder (conjuro), 256
círculo de teletransportación (conjuro), 256
círculo mágico (conjuro), 257
clarividencia (conjuro), 257
clase de armadura (CA), 12, 41, 364
base, 12
calcular, 12
Clase de armadura de objetos (tabla), 373
clase de dificultad (CD), 11, 364
clase, elegir una, 33
Clases de dificultad típicas (tabla), 11
clases de personaje, 49
clavo mental (conjuro), 257
clérigo (clase), 49, 81
Atributos básicos de clérigo (tabla), 81
lista de conjuros, 83
Rasgos de clérigo (tabla), 82
subclases, 85
clon (conjuro), 257
cobertura, 25, 364
Cobertura (tabla), 26
cobertura completa, 26
cobertura media, 26
cobertura tres cuartos, 26
cocodrilo (perfil), 349
cofre, 225
cofre oculto de Leomund (conjuro), 257
colegio de la danza (subclase), 64
colegio del conocimiento (subclase), 65
colegio del glamour (subclase), 66
colegio del valor (subclase), 67
comadreja (perfil), 349
comadreja gigante (perfil), 349
combate, 23
bajo el agua, 27
armas inadecuadas, 27
estructura de un, 23
montado, 26
paso a paso, 23
combate bajo el agua, 27
Combate con armas a dos manos (dote), 209
Combate con armas arrojadizas (dote), 209
Combate con dos armas (dote), 209
combate montado, 26
Combate sin armas (dote), 209
Combatiente con dos armas (dote), 203
Combatiente montado (dote), 204
comenzar en niveles superiores, 43
comerciante (trasfondo), 180
comerciante gremial. *Consulta* "Comerciante", 180
comida, 231
Comida, bebida y alojamiento (tabla), 231
Compañero salvaje (rasgo de clase), 92
competencia, 13, 364
con armas, 213
con equipo, 14
con herramientas, 220
en habilidades, 13
en tiradas de salvación, 14
componente, 236
material (M), 237
somático (S), 237
verbal (V), 236
componente material (M), 237
componente somático (S), 237
componente verbal (V), 236
compulsión (conjuro), 258
común (idioma), 37
comunión (conjuro), 258
comunión con la naturaleza (conjuro), 258
concentración, 364
Concentración agudizada (rasgo de clase), 151
Concentración de monje (rasgo de clase), 149
Concentración perfecta (rasgo de clase), 151
confusión (conjuro), 258
conjunto estándar, generación de puntuaciones de característica, 38
Conjunto estándar por clase (tabla), 38
conjurar animales (conjuro), 259
conjurar celestial (conjuro), 259
Conjurar como bestia (rasgo de clase), 93
conjurar descarga de proyectiles (conjuro), 259
conjurar elemental (conjuro), 259
conjurar elementales menores (conjuro), 260
conjurar feérico (conjuro), 260
conjurar lluvia de flechas (conjuro), 261
conjurar seres del bosque (conjuro), 261
conjuro, 364
alcance, 236
ataque de, 362
CD de salvación, 238
componentes, 236
material (M), 237
somático (S), 237
verbal (V), 236
descripciones, 239
duración, 237
efectos, 237
espacios, 235
lanzar, 235
lanzar sin espacios, 235
modificador de ataque, 238
nivel, 235
obtener, 235
preparar, 235
siempre preparado, 235
tiempo de lanzamiento, 236
tirada de salvación, 238
usar espacios de conjuro de niveles superiores, 236
Conjuro acelerado (metamagia), 125
Conjuro buscador (metamagia), 125
Conjuro cuidadoso (metamagia), 126
Conjuro distante (metamagia), 126
Conjuro extendido (metamagia), 126
Conjuro gemelo (metamagia), 126
Conjuro intensificado (metamagia), 126
Conjuro potenciado (metamagia), 126
Conjuro sutil (metamagia), 126
Conjuro transmutado (metamagia), 126
conjuros, 235
Conjuros característicos (rasgo de clase), 139
Conjuros de acechador en la penumbra (tabla), 106
Conjuros de dominio (rasgo de clase), 85, 86, 87, 89
Conjuros de errante feérico (tabla), 108
Conjuros del celestial (tabla), 75
Conjuros del círculo de la luna (tabla), 97
Conjuros del círculo del mar (tabla), 101
Conjuros del dominio de la guerra (tabla), 85
Conjuros del dominio de la luz (tabla), 86
Conjuros del dominio de la vida (tabla), 88
Conjuros del dominio del engaño (tabla), 89
Conjuros del infernal (tabla), 77
Conjuros del juramento de entrega (tabla), 162
Conjuros del juramento de gloria (tabla), 163
Conjuros del juramento de los antiguos (tabla), 163
Conjuros del juramento de venganza (tabla), 165
Conjuros del primigenio (tabla), 79
Conjuros del señor feérico (tabla), 76
Conjuros dracónicos (tabla), 134
Conjuros mecánicos (tabla), 134
Conjuros psiónicos (tabla), 129
conjuros siempre preparados, 235
cono (área de efecto), 364
cono de frío (conjuro), 261
conocer las leyendas (conjuro), 261
Conocimiento arcano (habilidad), 14
Conocimiento primigenio (rasgo de clase), 52
consagrar (conjuro), 261
Constitución, 10
Consumo de agua al día (tabla), 366
Consumo de alimentos al día (tabla), 366

contactar con otro plano (conjuro), 262
Contactar patrón (rasgo de clase), 71
contagio (conjuro), 262
contingencia (conjuro), 263
contorno borroso (conjuro), 263
Contraencantamiento (rasgo de clase), 61
contrahechizo (conjuro), 263
controlar agua (conjuro), 263
controlar el clima (conjuro), 264
controlar una montura, 26
coraza, 219
corcel fantasma (conjuro), 264
Corcel fiel (rasgo de clase), 159
corcel sobrenatural (perfil), 290
cordel, 225
cordón de flechas (conjuro), 265
corona de la locura (conjuro), 265
correr (acción), 15, 365
coste en puntos para generar puntuaciones de característica, 38
Costes de pergaminos de conjuro (tabla), 233
Costes en puntos de las puntuaciones de característica (tabla), 38
cota de escamas, 219
cota de malla, 219
cota guarnecida, 219
creación (conjuro), 265
creación de personajes, 33
alineamiento, 39
clase, 33
comenzar en niveles superiores, 43
origen, 36
puntuaciones de característica, 38
crear comida y agua (conjuro), 265
Crear componentes verbales (cuadro), 237
Crear espacios de conjuro (tabla), 125
crear llama (conjuro), 266
crear muerto viviente (conjuro), 266
crear o destruir agua (conjuro), 266
crear un personaje, 33
crecimiento espinoso (conjuro), 266
crecimiento vegetal (conjuro), 266
criatura, 365
criaturas (perfiles), 346
Criaturas sin alineamiento (cuadro), 39
criminal (trasfondo), 181
crítico, 27, 365
cubo, 225
cubo (área de efecto), 365
cuchillo de hielo (conjuro), 267
cuerda, 225
cuerno, 221
Cuerpo atemporal (rasgo de clase). *Consulta* "Autorrestablecimiento", 151
Cuerpo vacío (rasgo de clase). *Consulta* "Defensa superior", 151
Cuerpo y mente (rasgo de clase), 151
cuervo (perfil), 349
curación, 28, 365
daño y, 27
estabilizar a un personaje, 29
curación, poción de, 227
curar (conjuro), 267
curar en masa (conjuro), 267
curar heridas (conjuro), 267
curar heridas en masa (conjuro), 267
d3, 9
d4, 9
d6, 9
d8, 9
d10, 9
d12, 9
d20, 9
d100, 9
Dádivas de los Parajes Feéricos (tabla), 108
dado de Inspiración bárdica, 59
dados, 9
de Artes marciales, 149
de Inspiración bárdica, 59
notación, 9
percentiles, 9
Dados de energía del guerrero psiónico (tabla), 118
Dados de energía del rebanaalmas (tabla), 174
dados de golpe, 41, 365
dados de puntos de golpe, 41, 365
dados percentiles, 9
daga, 215
dañar (conjuro), 268
daño, 9, 27, 365
considerable, 28
contra varios objetivos, 28
curación, 28
inmunidad, 369
mitad del, 28
orden de aplicación, 28
resistencia, 373
tipos de, 28, 376
tiradas de salvación y, 28
vulnerabilidad, 377
daño considerable, 28
daño contundente, 376
daño cortante, 376
daño de ácido, 376
daño de frío, 376
daño de fuego, 376
daño de fuerza, 376
daño de relámpago, 376
daño de trueno, 376
daño de veneno, 376
daño necrótico, 376
daño perforante, 376
daño psíquico, 376
daño radiante, 376
dardo, 215, 226
dardo de cerbatana. *Consulta* "Dardo", 226
debilitar (propiedad de maestría), 214
dedo de la muerte (conjuro), 268
Defensa (dote), 209
Defensa sin armadura (rasgo de clase), 51, 149
Defensa superior (rasgo de clase), 151
de la carne a la piedra (conjuro), 268
derribado (estado), 365
derribar (propiedad de maestría), 214
Descansar (cuadro), 27
descanso corto, 365
descanso largo, 365
Descarga agónica (invocación), 71
Descarga ahuyentadora (invocación), 71
descarga de fuego (conjuro), 268
descarga sobrenatural (conjuro), 268
Descripciones de las características (tabla), 10
deseo (conjuro), 268
deshidratación (peligro), 366
desintegrar (conjuro), 269
desmontar, 26
desnutrición (peligro), 366
despertar (conjuro), 269
desplazamiento (conjuro), 270
desplazamiento entre planos (conjuro), 270
Desplazamiento táctico (rasgo de clase), 114
destierro (conjuro), 270
destrabarse (acción), 15, 366
Destreza, 10
Destruir muertos vivientes (rasgo de clase). *Consulta* "Abrasar muertos vivientes", 83
Desvanecerse (rasgo de clase). *Consulta* "Velo de la naturaleza", 105
desventaja, 12, 366
Desviar ataques (rasgo de clase), 150
Desviar energía (rasgo de clase), 151
Desviar proyectiles. *Consulta* "Desviar ataques", 150
detectar el bien y el mal (conjuro), 270
detectar magia (conjuro), 270
detectar pensamientos (conjuro), 271
detectar trampas (conjuro), 271
detectar venenos y enfermedades (conjuro), 271
Devorador de vida (invocación), 71
diablillo (perfil), 350
Diminuto, 25
disco flotante de Tenser (conjuro), 271
disfraz, 225
disfrazarse (conjuro), 272
disipar el bien y el mal (conjuro), 272
disipar magia (conjuro), 273
dominar bestia (conjuro), 273
dominar monstruo (conjuro), 274
dominar persona (conjuro), 274
dominio de la guerra (subclase), 85
dominio de la luz (subclase), 86
dominio de la vida (subclase), 87
dominio del engaño (subclase), 88
Don de la fortaleza (dote), 210
Don de la habilidad (dote), 210
Don de la pericia en combate (dote), 210
Don de la recuperación (dote), 210
Don de la resistencia a energías (dote), 210
Don de la velocidad (dote), 211
Don de la visión verdadera (dote), 211
Don de las profundidades (invocación), 71
don de lenguas (conjuro), 274
Don de los protectores (invocación), 71
Don del ataque imparable (dote), 211
Don del destino (dote), 211
Don del espíritu de la noche (dote), 211
Don del recuerdo de conjuros (dote), 211
Don del viaje dimensional (dote), 211
Don épico (rasgo de clase), 53, 61, 71, 83, 93, 105, 114, 125, 139, 151, 159, 169
dormir (conjuro), 274
Dos ataques adicionales (rasgo de clase), 114
dote, 199
de don épico, 210
de estilo de combate, 209
de origen, 200
general, 202
Dotes adicionales en el nivel 20 (cuadro), 43
dotes de don épico, 210
dotes de estilo de combate, 209
dotes de origen, 200
dotes generales, 202
dracónico (idioma), 37
dracónido, 187
dragón (tipo de criatura), 375
drakkar, 230
drow, 188
druida (clase), 49, 91
Atributos básicos de druida (tabla), 91
lista de conjuros, 94
Rasgos de druida (tabla), 92
subclases, 96
druídico (idioma), 37
Druídico (rasgo de clase), 92
Duelista defensivo (dote), 204
Duelo (dote), 209
duelo forzado (conjuro), 274
duende (perfil), 350
dulce descanso (conjuro), 275
dulcémele, 221
Dungeon Master, 4, 7
Duro (dote), 201
efecto mágico, 366
efectos simultáneos, 366
Ejemplos de pruebas de característica (tabla), 11
Ejemplos de tiradas de salvación (tabla), 12
elaborar *pergaminos de conjuro*, 233
elaborar *pociones de curación*, 233
elefante (perfil), 350
elegir un alineamiento, 39
elegir una clase, 33
elemental (tipo de criatura), 375
elementalismo (conjuro), 275
elfo, 188
elfo (idioma), 37
elfo de los bosques, 188
Elíseo, 344
el papel de Dungeon Master, 7
el papel de un jugador, 7
El repertorio de un bardo (cuadro), 61
el ritmo de juego, 8
Elusivo (rasgo de clase), 169
emanación (área de efecto), 367
embarcaciones, 230
embaucador arcano (subclase), 171
embelesar (conjuro), 275
empujar (propiedad de maestría), 214
empujón. *Consulta* "Ataque sin armas", 362
empuñar objetos, 233
enano, 190
enano (idioma), 37
encantar animal (conjuro), 275
Encarnación mágica (rasgo de clase), 125
encontrar el camino (conjuro), 275
encontrar familiar (conjuro), 276
encontrar objetos escondidos, 20
encuentro, 367
enemigo, 367
Enemigo predilecto (rasgo de clase), 103
engañar (conjuro), 276
Engaño (habilidad), 14
enlace telepático de Rary (conjuro), 277
enmarañar (conjuro), 277
Enorme, 25
enredadera (conjuro), 277
ensordecido (estado), 367
ensueño (conjuro), 278
entender idiomas (conjuro), 278
entrenamiento con armaduras, 219, 367
Entrenamiento con armas marciales (dote), 204
envenenado (estado), 367
Envenenador (dote), 204
equipo, 213
competencia, 14
fabricar, 233
equipo de aventureros, 222
Equipo de aventureros (tabla), 223
Equipo inicial a niveles superiores (tabla), 43
ermitaño (trasfondo), 181
Errante (rasgo de clase), 104
errante feérico (subclase), 108
erudito (trasfondo), 182
escalera, 225
escalones del juego, 43

esconderse, 19
esconderse (acción), 15, 367
escorpión (perfil), 351
escriba (trasfondo), 182
escudo, 219
escudo (conjuro), 278
escudo de fe (conjuro), 278
escudo de fuego (conjuro), 278
escudriñar (conjuro), 278
Escuelas mágicas (tabla), 236
esfera (área de efecto), 367
esfera congelante de Otiluke (conjuro), 279
esfera de llamas (conjuro), 280
esfera elástica de Otiluke (conjuro), 280
esfera vitriólica (conjuro), 281
esfinge de las maravillas (perfil), 351
espacio ocupado, 367
espacio sin ocupar, 367
espada corta, 215
espada de Mordenkainen (conjuro), 281, 311
espada larga, 215
espadas, 215
espadón, 215
especie de personaje, 177
espejismo arcano (conjuro), 281
espejo, 225
espíritu aberrante (perfil), 296
espíritu autómata (perfil), 297
espíritu bestial (perfil), 298
espíritu celestial (perfil), 299
espíritu dracónico (perfil), 299
espíritu elemental (perfil), 300
espíritu feérico (perfil), 301
espíritu infernal (perfil), 302
espíritu muerto viviente (perfil), 303
espíritus guardianes (conjuro), 281
esposas, 225
esqueleto (perfil), 352
Esquiva asombrosa (rasgo de clase), 168
esquivar (acción), 15, 367
estabilizar a un personaje, 29
estable, 367
estado, 29, 368
  agarrado, 360
  apresado, 361
  asustado, 362
  aturdido, 362
  cansancio, 363
  cegado, 364
  derribado, 365
  ensordecido, 367
  envenenado, 367
  hechizado, 368
  incapacitado, 368
  inconsciente, 369
  inmunidad, 369
  invisible, 369
  paralizado, 371
  petrificado, 372
estallido mágico (conjuro), 281
estática sináptica (conjuro), 282
Estilo de combate (rasgo de clase), 104, 113, 158
estoque, 215
estorbo. *Consulta* "Capacidad de carga", 364
estructura de un combate, 23
estuche para mapas, 225
estuche para mapas o pergaminos, 225
estuche para pergaminos, 225
estuche para virotes de ballesta, 225
estudiar (acción), 15, 368
Evasión (rasgo de clase), 151, 169
evitar los ataques de oportunidad, 26
evocador (subclase), 146
excursión etérea (conjuro), 282
Expansión de aura (rasgo de clase), 159
Experto en ballestas (dote), 204
Experto en habilidades (dote), 204
exploración, 19
explorador (clase), 49, 103
  Atributos básicos de explorador (tabla), 103
  lista de conjuros, 105
  Rasgos de explorador (tabla), 104
  subclases, 106
Explorador hábil (rasgo de clase), 104
Explorador nato (rasgo de clase). *Consulta* "Explorador hábil", 104
explosión solar (conjuro), 282
Expulsar muertos vivientes. *Consulta* "Canalizar divinidad", 82
Fabricación rápida (tabla), 201
Fabricante (dote), 201
fabricar (conjuro), 282
fabricar equipo, 233
fabricar objetos no mágicos, 233
falsa vida (conjuro), 282
familiar. *Consulta* "*Encontrar familiar*", 276
favor divino (conjuro), 283
feérico (tipo de criatura), 375
festín de héroes (conjuro), 283
Filo sediento (invocación), 72
fingir muerte (conjuro), 283
flauta, 221
flauta de pan, 221
flecha, 226
flecha ácida de Melf (conjuro), 284
flecha de relámpago (conjuro), 284
forma gaseosa (conjuro), 284
Forma salvaje (rasgo de clase), 92
Formas de bestia (tabla), 93
forzar cerraduras. *Consulta* "Herramientas de ladrón", 221
fragmento mental (conjuro), 285
frasco, 225
fuego (peligro), 368
Fuego, Plano Elemental del, 344
fuego de alquimista, 225
fuego feérico (conjuro), 285
Fuente de inspiración (rasgo de clase), 61
fuente de luz lunar (conjuro), 285
Fuente de magia (rasgo de clase), 124
Fuerza, 10
fuerza fantasmal (conjuro), 285
fundirse con la piedra (conjuro), 285
Furia (rasgo de clase), 51
Furia elemental (rasgo de clase), 93
Furia elemental mejorada (rasgo de clase), 93
Furia implacable (rasgo de clase), 53
Furia persistente (rasgo de clase), 53
gaita, 221
galera, 230
garfio de escalada, 225
Gargantuesco, 25
garrote, 215
garrote grande, 215
gastos relativos al nivel de vida, 230
  aristocrático, 231
  cómodo, 231
  deplorable, 230
  lujoso, 231
  miserable, 231
  modesto, 231
  pobre, 231
gato (perfil), 352
geas (conjuro), 286
Gehenna, 344
generación aleatoria, puntuaciones de característica, 38
generar puntuaciones de característica, 38
gigante (idioma), 37
gigante (tipo de criatura), 375
glifo custodio (conjuro), 286
globo de invulnerabilidad (conjuro), 286
glosario de reglas, 360
gnomo, 191
gnomo (idioma), 37
gnomo de las rocas, 191
gnomo de los bosques, 191
goblin (idioma), 37
goliat, 192
golpe apresador (conjuro), 287
Golpe astuto (rasgo de clase), 168
Golpe astuto mejorado (rasgo de clase), 169
Golpe aturdidor (rasgo de clase), 151
Golpe brutal (rasgo de clase), 53
Golpe brutal mejorado (rasgo de clase), 53
golpe crítico, 27
Golpe de suerte (rasgo de clase), 169
golpe de viento acerado (conjuro), 287
golpe flamígero (conjuro), 287
Golpes benditos (rasgo de clase), 83
Golpes benditos mejorados (rasgo de clase), 83
Golpes potenciados (rasgo de clase), 151
Golpes potenciados con ki (rasgo de clase). *Consulta* "Golpes potenciados", 151
Golpes radiantes (rasgo de clase), 159
Golpes taimados (rasgo de clase), 169
gran alcance (propiedad), 213
Grande, 25
grasa (conjuro), 287
grupo equilibrado, Un (cuadro), 36
guarda contra la muerte (conjuro), 287
guardas y guardias (conjuro), 287
guardia (trasfondo), 183
guardia de cuchillas (conjuro), 288
guardián de la fe (conjuro), 289
guerrero (clase), 49, 113
  Atributos básicos de guerrero (tabla), 113
  Rasgos de guerrero (tabla), 114
  subclases, 115
guerrero de la mano abierta (subclase), 152
guerrero de la misericordia (subclase), 152
guerrero de la sombra (subclase), 154
guerrero de los elementos (subclase), 154
guerrero psiónico (subclase), 118
guía (conjuro), 289
guía (trasfondo), 183
guja, 215
habilidad, 368
  competencia, 13
Habilidades (tabla), 14
Habilidades con características diferentes (cuadro), 14
Habilidoso (dote), 201
habla de las profundidades, 37
hablar con las plantas (conjuro), 289
hablar con los animales (conjuro), 289
hablar con los muertos (conjuro), 289
hacer añicos (conjuro), 290
hacha a dos manos, 215
hacha de guerra, 215
hacha de mano, 215
hachas, 215
Hades, 344
halcón (perfil), 352
hallar corcel (conjuro), 290
hambre. *Consulta* "Desnutrición", 366
hambre de Hadar (conjuro), 290
hechicería aberrante (subclase), 129
hechicería de magia salvaje (subclase), 130
hechicería dracónica (subclase), 133
Hechicería innata (rasgo de clase), 124
hechicería mecánica (subclase), 134
hechicero (clase), 49, 123
  Atributos básicos de hechicero (tabla), 123
  lista de conjuros, 126
  Rasgos de hechicero (tabla), 124
  subclases, 129
hechizado (estado), 368
hechizar monstruo (conjuro), 291
hechizar persona (conjuro), 291
hender (propiedad de maestría), 214
heroísmo (conjuro), 291
herramientas, 220
herramientas de albañil, 220
herramientas de alfarero, 220
herramientas de artesano, 220
herramientas de carpintero, 220
herramientas de cartógrafo, 220
herramientas de curtidor, 220
herramientas de ebanista, 220
herramientas de herrero, 220
herramientas de joyero, 220
herramientas de ladrón, 221
herramientas de manitas, 220
herramientas de navegante, 221
herramientas de soplador de vidrio, 221
herramientas de tejedor, 221
herramientas de zapatero, 221
Hielo, Plano Paraelemental del, 344
Historia (habilidad), 14
hoja de fuego (conjuro), 292
hoja de personaje, 33–35, 368
Hoja devoradora (invocación), 72
honda, 215
hostil (actitud), 368
hoz, 215
humano, 193
humanoide (tipo de criatura), 375
identificar (conjuro), 292
Identificar un conjuro activo (cuadro), 238
identificar un objeto mágico, 232
idioma, 37
Idiomas estándar (tabla), 37
Idiomas inusuales (tabla), 37
ígneo (dialecto), 37
iluminación, 19
  brillante, 19
  tenue, 19
ilusión, 368
ilusionista (subclase), 147
ilusión menor (conjuro), 292
ilusión programada (conjuro), 292
imagen mayor (conjuro), 293
imagen múltiple (conjuro), 293
imagen silenciosa (conjuro), 293

impacto certero (conjuro), 294
Imponer las manos (rasgo de clase), 157
imponer maldición (conjuro), 294
incapacitado (estado), 368
inconsciente, caer, 28
inconsciente (estado), 369
indetectable (conjuro), 294
indiferente (actitud), 369
Indómito (rasgo de clase), 114
Infatigable (rasgo de clase), 105
infernal (idioma), 37
infernal (tipo de criatura), 375
infligir heridas (conjuro), 294
Influencia feérica (dote), 205
Influencia sombría (dote), 205
influir (acción), 15, 369
infracomún (idioma), 37
Iniciado en la magia (dote), 201
iniciativa, 23, 369
inmovilizar monstruo (conjuro), 294
inmovilizar persona (conjuro), 294
inmunidad, 28, 369
insecto gigante (conjuro), 295
insecto gigante (perfil), 295
inspiración. *Consulta* "Inspiración heroica", 369
Inspiración bárdica (rasgo de clase), 59
inspiración heroica, 13, 369
Inspiración heroica (cuadro), 13
Inspiración superior (rasgo de clase), 61
Instinto salvaje (rasgo de clase), 52
instrumento musical, 221
Inteligencia, 10
interacciones con objetos con tiempo limitado, 20
interacciones sociales, 16
interactuar con objetos, 19
Intercepción (dote), 209
Intercesión divina (rasgo de clase), 83
Intercesión divina mayor (rasgo de clase), 83
interpretación, 16
Interpretación (habilidad), 14
Interpretar el resultado de los dados en la historia (cuadro), 9
Intimidación (habilidad), 14
Inversión del amo de las cadenas (invocación), 72
invertir la gravedad (conjuro), 295
Investigación (habilidad), 14
invisibilidad (conjuro), 295
invisibilidad mejorada (conjuro), 296
invisible (estado), 369
invocación instantánea de Drawmij (conjuro), 296
Invocaciones sobrenaturales (rasgo de clase), 69
invocar aberración (conjuro), 296
invocar autómata (conjuro), 297
invocar bestia (conjuro), 298
invocar celestial (conjuro), 298
invocar dragón (conjuro), 299
invocar elemental (conjuro), 300
invocar feérico (conjuro), 301
invocar infernal (conjuro), 302
invocar muerto viviente (conjuro), 303
jabalí (perfil), 352
jabalina, 215
jarro, 225
jaula de fuerza (conjuro), 304
jerga de ladrones, 37
Jerga de ladrones (rasgo de clase), 167
juego, 221
juego, el ritmo de, 8
Juego de manos (habilidad), 14
jugador, el papel de un, 7
Jugar con una cuadrícula (cuadro), 25
juramento de entrega (subclase), 161
juramento de gloria (subclase), 162
juramento de los antiguos (subclase), 163
juramento de venganza (subclase), 164
Juramento sagrado (rasgo de clase). *Consulta* "Subclase de paladín", 159
Ki (rasgo de clase). *Consulta* "Concentración de monje", 149
laberinto (conjuro), 304
labia (conjuro), 304
ladrón (subclase), 173
lagarto (perfil), 353
lámpara, 226
lanza, 215
lanza de caballería, 215
Lanza sobrenatural (invocación), 72
Lanzador de conjuros multiclase: espacios de conjuro por cada nivel de conjuro (tabla), 45
Lanzador en combate (dote), 205
Lanzador preciso (dote), 205
Lanzador ritual (dote), 205
Lanzamiento de conjuros (rasgo de clase), 59, 81, 91, 103, 123, 137, 157
Lanzamiento de conjuros del caballero arcano (tabla), 116
Lanzamiento de conjuros del embaucador arcano (tabla), 172
Lanzamiento flexible. *Consulta* "Fuente de magia", 124
lanzar conjuros, 235
Lanzar conjuros con armadura (cuadro), 235
lanzar conjuros sin espacios, 235
Las excepciones se imponen a las reglas generales (cuadro), 8
látigo, 215
látigo de espinas (conjuro), 304
laúd, 221
Lecciones de los primeros (invocación), 72
Legados infernales (tabla), 197
legal bueno (LB), 39
legal malvado (LM), 39
legal neutral (LN), 39
lenguaje de signos común, 37
león (perfil), 353
levantar maldición (conjuro), 304
levitar, 370
levitar (conjuro), 304
libertad de movimiento (conjuro), 305
libro, 226
Libro de las sombras. Consulta "Pacto del grimorio", 73
Líder inspirador (dote), 205
ligera (propiedad), 214
Ligeramente acorazado (dote), 206
ligeramente oscuro, 19, 370
Limbo, 344
Linajes élficos (tabla), 189
línea (área de efecto), 370
linterna de ojo de buey, 226
linterna sorda, 226
linternas, 226
lira, 221
lista de conjuros, bardo, 62
lista de conjuros, brujo, 73
lista de conjuros, clérigo, 83
lista de conjuros, druida, 94
lista de conjuros, explorador, 105
lista de conjuros, hechicero, 126
lista de conjuros, mago, 140
lista de conjuros, paladín, 160
Lista de dotes (tabla), 199
listas de conjuros de clases, 236
llama permanente (conjuro), 305
llama sagrada (conjuro), 305
llamar al relámpago (conjuro), 305
llegar a 0 puntos de golpe, 28
lobo (perfil), 353
lobo terrible (perfil), 353
localizar animales o plantas (conjuro), 305
localizar criatura (conjuro), 305
localizar objeto (conjuro), 306
lucero del alba, 215
luces danzantes (conjuro), 306
Lucha a ciegas (dote), 210
lupa, 226
luz
brillante, 370
tenue, 370
luz (conjuro), 306
luz brillante, 19, 370
luz del día (conjuro), 307
luz tenue, 19, 370
Maestría con armas (rasgo de clase), 51, 104, 113, 158, 167
Maestría sobre conjuros (rasgo de clase), 139
Maestro de armas (dote), 206
Maestro de las formas innumerables (invocación), 72
maestro del combate (subclase), 119
Maestro en armaduras medias (dote), 206
Maestro en armaduras pesadas (dote), 206
Maestro en armas de asta (dote), 206
Maestro en armas pesadas (dote), 206
Maestro en escudos (dote), 207
Maestro sobrenatural (rasgo de clase), 71
Maestro táctico (rasgo de clase), 114
magia (acción), 15, 370
Magia del pacto (rasgo de clase), 69
Magma, Plano Paraelemental del, 344
mago (clase), 49, 137
Atributos básicos de mago (tabla), 137
lista de conjuros, 140
Rasgos de mago (tabla), 138
subclases, 144
mal de ojo (conjuro), 307
maldición, 370
maleficio (conjuro), 307
maltrecho, 370
mangual, 215
Manifestaciones del orden (tabla), 134
mano de Bigby (conjuro), 307
mano de mago (conjuro), 308
manos ardientes (conjuro), 308
mansión magnífica de Mordenkainen (conjuro), 309
manta, 226
manto del cruzado (conjuro), 309
mapa, 226
Mapa estelar (tabla), 100
marca del cazador (conjuro), 310
marchitar (conjuro), 310
marinero (trasfondo), 184
martillo de guerra, 215
martillo ligero, 215
martillos, 215
Máscara de los mil rostros (invocación), 72
mastín (perfil), 354
mastín fiel de Mordenkainen (conjuro), 310
Matón de taberna (dote), 202
maza, 215
maza a dos manos, 215
Mechanus, 344
media armadura, 219
mediano, 194
Mediano, 25
mediano (idioma), 37
Medicina (habilidad), 14
Mejora de característica (dote), 207
Mejora de característica (rasgo de clase), 52, 61, 71, 83, 93, 104, 114, 125, 139, 151, 159, 168
mellar (propiedad de maestría), 214
Memorizar conjuro (rasgo de clase), 139
mensaje (conjuro), 310
mensajero animal (conjuro), 310
Mente aguda (dote), 207
mente en blanco (conjuro), 310
Mente escurridiza (rasgo de clase), 169
Mente sobrenatural (invocación), 72
Mente táctica (rasgo de clase), 113
Metabolismo asombroso (rasgo de clase), 150
Metamagia (rasgo de clase), 125
Mirada de las dos mentes (invocación), 72
mitad del daño, 28
mochila, 226
Moderadamente acorazado (dote), 207
modificador por característica, 10, 373
determinación, 38
Modificadores por característica (tabla), 10
moldear la piedra (conjuro), 311
molestar (propiedad de maestría), 214
monedas, 213
monje (clase), 49, 149
Atributos básicos de monje (tabla), 149
Rasgos de monje (tabla), 150
subclases, 152
monstruo, 370
monstruosidad (tipo de criatura), 375
Monte Celestia, 344
montura, 26, 229
caerse de una, 27
controlar una, 26
subirse a una, 26
viajar en una, 20
y cargamento, 229
Monturas y otros animales (tabla), 229
mosquete, 215
mover la tierra (conjuro), 311
movimiento, 24
alrededor de otras criaturas, 25
dividir el, 25
por terreno difícil, 24
Movimiento acrobático (rasgo de clase), 151
Movimiento rápido (rasgo de clase), 52
Movimiento sin armadura (rasgo de clase), 150
muerte, 376
daño considerable, 28
de monstruos, 28
de personajes, 28
instantánea, 28
puntos de golpe máximos de 0, 28
muerte de monstruos, 28
muerte instantánea, 28
muerto viviente (tipo de criatura), 375
mula (perfil), 354
multiclase, 44

multiverso, 344
munición, 226
munición (propiedad), 214
Munición (tabla), 226
murciélago (perfil), 354
muro de espinas (conjuro), 311
muro de fuego (conjuro), 311
muro de fuerza (conjuro), 312
muro de hielo (conjuro), 312
muro de piedra (conjuro), 312
muro de viento (conjuro), 312
muro prismático (conjuro), 313
Músico (dote), 202
Muy acorazado (dote), 207
muy oscuro, 19, 370
nadar, 370
naipes, 221
Naturaleza (habilidad), 14
navío de guerra, 230
neutral (N), 39
neutral bueno (NB), 39
neutral malvado (NM), 39
nivel de vida aristocrático, 231
nivel de vida cómodo, 231
nivel de vida deplorable, 230
nivel de vida, gastos relativos al, 230
nivel de vida lujoso, 231
nivel de vida miserable, 231
nivel de vida modesto, 231
nivel de vida pobre, 231
nivel, progresión, 41
noble (trasfondo), 184
noquear a una criatura, 371
Noquear a una criatura (cuadro), 29
nube aniquiladora (conjuro), 313
nube apestosa (conjuro), 314
nube de dagas (conjuro), 314
nube de oscurecimiento (conjuro), 314
nube incendiaria (conjuro), 314
Nueve Infiernos, 344
objetivo, 371
objeto, 19, 371
  encontrar escondido, 20
  interactuar con, 19
    con tiempo limitado, 20
  romper, 20, 373
  transportar, 20
objeto animado (perfil), 243
objeto mágico, 232
  identificar un, 232
objetos, 233
  empuñar, 233
  fabricar no mágicos, 233
  vestir, 233
Observador (dote), 207
obtener conjuros, 235
ofuscación (conjuro), 314
ojo arcano (conjuro), 314
ola atronadora (conjuro), 315
ola destructora (conjuro), 315
olla de hierro, 226
opciones de invocación sobrenatural, 71
opciones de metamagia, 125
orbe cromático (conjuro), 315
orco, 195
orco (idioma), 37
orden de iniciativa, 23
Orden de marcha (cuadro), 20
Orden divina (rasgo de clase), 82
orden imperiosa (conjuro), 316
Orden primigenia (rasgo de clase), 92
origen, definir el, 36
origen de personaje, 177
oscuridad, 19, 371
oscuridad (conjuro), 316
oscuro, ligeramente, 19, 370
oscuro, muy, 19, 370
oso negro (perfil), 354
oso pardo (perfil), 355
Pacto de la cadena (invocación), 72
Pacto del filo (invocación), 72
Pacto del grimorio (invocación), 73
pala, 226
palabra de curación (conjuro), 316
palabra de curación en masa (conjuro), 316
palabra de poder: aturdir (conjuro), 316
palabra de poder: fortalecer (conjuro), 316
palabra de poder: matar (conjuro), 317
palabra de poder: sanar (conjuro), 317
palabra de regreso (conjuro), 317
palabra de resplandor (conjuro), 317
palabra divina (conjuro), 317
Palabras de creación (rasgo de clase), 61
paladín (clase), 49, 157
  Atributos básicos de paladín (tabla), 157
  lista de conjuros, 160
  Rasgos de paladín (tabla), 158
  subclases, 161
palanqueta, 226
Pandemónium, 344
pantera (perfil), 355
papel, 226
paquete de artista, 226
paquete de diplomático, 226
paquete de erudito, 226
paquete de explorador, 226
paquete de explorador de mazmorras, 227
paquete de ladrón, 227
paquete de sacerdote, 227
Parajes Feéricos, 344
paralizado (estado), 371
Páramo Sombrío, 344
parar el tiempo (conjuro), 317
pasajero, 230–231
pasamuros (conjuro), 317
pasar sin rastro (conjuro), 318
paso arbóreo (conjuro), 318
Paso ascendente (invocación), 73
paso brumoso (conjuro), 318
patrón celestial (subclase), 75
patrón feérico (subclase), 76
patrón hipnótico (conjuro), 318
patrón infernal (subclase), 77
patrón primigenio (subclase), 78
Patrón sobrenatural (rasgo de clase). *Consulta* "Subclase de brujo", 70
peligro, 20, 371
  asfixia, 362
  caídas, 363
  deshidratación, 366
  desnutrición, 366
  fuego, 368
pequeña choza de Leomund (conjuro), 319
Pequeño, 25
Percepción (habilidad), 14
Percepción pasiva, 40, 371
perdición (conjuro), 319
perfil, 371
perfiles de criaturas, 346
Perforador (dote), 207
perfume, 227
pergamino, 227
pergamino de conjuro, 227
pergamino de conjuro, elaborar, 233
pericia, 372
Pericia (rasgo de clase), 60, 104, 167
personaje, 7
  aspecto, 38
  clases, 49
  crear un, 33
  especie, 177
  estabilizar a un, 29
  jugador, 372
  muerte, 28
  origen, 177
  personalidad, 38
  subir de nivel, 42
  trasfondo, 177
personaje jugador, 372
personaje no jugador (PNJ), 372
personalidad, personaje, 38
Perspicacia (habilidad), 14
Persuasión (habilidad), 14
pesada (propiedad), 214
petate, 227
petrificado (estado), 372
pica, 215
pícaro (clase), 49, 167
  Atributos básicos de pícaro (tabla), 167
  Rasgos de pícaro (tabla), 168
  subclases, 170
pico de guerra, 215
piedad con los moribundos (conjuro), 319
piel pétrea (conjuro), 319
piel robliza (conjuro), 319
pieza de cobre (pc), 213
pieza de electro (pe), 213
pieza de oro (po), 213
pieza de plata (pp), 213
pieza de platino (ppt), 213
pistola, 215
plaga de insectos (conjuro), 319
Plano Astral, 344
Plano Etéreo, 344
Plano Material, 344
planos de transición, 344
Planos Elementales, 344
Planos Exteriores, 344
Planos Exteriores (tabla), 344
Planos Interiores, 344
Planos Paraelementales, 344
planta (tipo de criatura), 375
plegaria de curación (conjuro), 319
pluma, 227
poción de curación, 227
Poder psiónico (rasgo de clase), 118
Poderío indómito (rasgo de clase), 53
polimorfar (conjuro), 320
polimorfar verdadero (conjuro), 320
polipasto, 227
poni (perfil), 355
porcentajes de probabilidad, 9
portal (conjuro), 320
posesión, 372
posición, 24
potenciar característica (conjuro), 321
Preparación de conjuros según clase (tabla), 235
preparar conjuros, 235
preparar una acción (acción), 15, 372
presagio (conjuro). Consulta "presciencia", 321
presciencia (conjuro), 321
presencia regia de Yolande (conjuro), 321
prestidigitación (conjuro), 321
primordial (idioma), 37
progresión de niveles, 41
Progreso de los personajes (tabla), 41
prohibición (conjuro), 322
propiedad de arma, 213
propiedad de maestría, 214
Protección (dote), 210
protección contra el bien y el mal (conjuro), 322
protección contra energía (conjuro), 322
protección contra veneno (conjuro), 322
Protección de la naturaleza (tabla), 99
proyección astral (conjuro), 322
proyectar imagen (conjuro), 323
proyectil de honda, 226
proyectil mágico (conjuro), 323
prueba con d20, 9, 10, 373
Pruebas de influencia (tabla), 369
pseudodragón (perfil), 355
puerta arcana (conjuro), 324
puerta dimensional (conjuro), 324
pulpo (perfil), 356
puñetazo. *Consulta* "Ataque sin armas", 362
puntas de hierro, 227
Puntería certera (rasgo de clase), 168
puntos de experiencia (PX), 373
puntos de golpe, 27, 373
  llegar a 0, 28
  temporales, 29, 373
Puntos de golpe de objetos (tabla), 374
Puntos de golpe en el nivel 1 por clase (tabla), 40
Puntos de golpe establecidos por clase (tabla), 42
puntos de golpe máximos de 0, 28
puntos de golpe temporales, 29, 373
puntos de hechicería, 125
puntos de ki. *Consulta* "Concentración de monje", 149
puntuación de característica, 10, 373
  ajuste, 38
  asignación, 38
  generación, 38
  y modificador, 373
Puntuaciones de característica (tabla), 10
Puntuaciones de característica y modificadores (tabla), 38
Puntuaciones de característica y trasfondos (tabla), 36
purificar comida y bebida (conjuro), 324
quasit (perfil), 356
Quietud mental (rasgo de clase). *Consulta* "Autorrestablecimiento", 151
raciones, 227
ráfaga de viento (conjuro), 324
ralentizar (conjuro), 324
ralentizar (propiedad de maestría), 214
rana (perfil), 357
Rasgos de personalidad por alineamiento (tabla), 40
rata (perfil), 357
rayo abrasador (conjuro), 324
rayo de escarcha (conjuro), 325
rayo de hechicería (conjuro), 325
rayo de luna (conjuro), 326
rayo debilitador (conjuro), 326
rayo nauseabundo (conjuro), 326
rayo solar (conjuro), 326
raza. *Consulta* "Especies de los personajes", 177
reacción, 15, 373
realizar un ataque de oportunidad, 26
rebanaalmas (subclase), 174
Rebanador (dote), 208
recado (conjuro), 326
recarga (propiedad), 214
recluir (conjuro), 326
Recuperación arcana (rasgo de clase), 138
Recuperación mágica (rasgo de clase), 125
recuperar munición. *Consulta* "Munición", 214
red, 228
redondear hacia abajo, 373
Redondear hacia abajo (cuadro), 8
reencarnar (conjuro), 327
regenerar (conjuro), 327
reglas, glosario de, 360
relámpago (conjuro), 327
relámpago en cadena (conjuro), 327
Religión (habilidad), 14
renacuajo slaad (perfil), 357
reparar (conjuro), 327
reprensión infernal (conjuro), 328
Resiliente (dote), 208

resistencia, 28, 373
resistencia (conjuro), 328
Resistente (dote), 208
respirar bajo el agua (conjuro), 328
restablecimiento mayor (conjuro), 328
restablecimiento menor (conjuro), 329
Resumen de las clases (tabla), 33
Resurgimiento salvaje (rasgo de clase), 93
resurrección (conjuro), 329
resurrección verdadera (conjuro), 329
retirada expeditiva (conjuro), 329
revitalización, 57
revivir (conjuro), 329
risa horrible de Tasha (conjuro), 329
ritmo de viaje, 20
Ritmo de viaje (tabla), 20
ritual, 373
rociada de color (conjuro), 330
rociada prismática (conjuro), 330
rociada venenosa (conjuro), 330
romper la mente (conjuro). *Consulta "ofuscación"*, 314
romper objetos, 20, 373
Romper tu juramento (cuadro), 159
ropas de calidad, 228
ropas de viaje, 228
rozar (propiedad de maestría), 214
saber druídico (conjuro), 330
Sabiduría, 10
saco, 228
saeta guía (conjuro), 331
salpicadura ácida (conjuro), 331
saltar, 374
salto (conjuro), 331
salto de altura, 374
salto de longitud, 374
salto emboscador, 106
Salto instintivo (rasgo de clase), 53
Salto sobrenatural (invocación), 73
salvación, 374
Sanador (dote), 202
sanctasanctórum privado de Mordenkainen (conjuro), 331
santuario (conjuro), 332
saquito de componentes, 228
Secretos mágicos (rasgo de clase), 61
semiplano (conjuro), 332
señal de esperanza (conjuro), 332
senda del Árbol del Mundo (subclase), 54
senda del berserker (subclase), 55
senda del corazón salvaje (subclase), 56
senda del fanático (subclase), 57
senda del guerrero totémico (subclase). *Consulta* "Senda del corazón salvaje", 56
Senda Primordial (rasgo de clase). *Consulta* "Subclase de bárbaro", 52
sentidos de la bestia (conjuro), 332
sentidos especiales, 19
Sentidos salvajes (rasgo de clase), 105
Sentir el peligro (rasgo de clase), 52
sentir vibraciones, 374
señor de las bestias (subclase), 110
serpiente constrictora (perfil), 358
serpiente venenosa (perfil), 358
servicios, 230
Servicios de lanzamiento de conjuros (tabla), 232
Sesión cero (cuadro), 33
shillelagh (conjuro), 332
Sigil, 344
Sigilo (habilidad), 14
silbato de supervivencia, 228
silencio (conjuro), 332
sillas, 229–230
silvano (idioma), 37
símbolo (conjuro), 332
símbolo sagrado, 228
Símbolos sagrados (tabla), 228
simio (perfil), 358
simulacro (conjuro), 333
sintonización, 232, 374
sirviente invisible (conjuro), 333
Sobrecarga de magia salvaje (tabla), 131
soldado (trasfondo), 185
sordera/ceguera (conjuro), 334
sorpresa, 23, 375
subir de nivel, 42
sugestión (conjuro), 334
sugestión en masa (conjuro), 334
suministros de alquimista, 221
suministros de calígrafo, 221
suministros de cervecero, 221
suministros de pintor, 221
Supervivencia (habilidad), 14
Superviviente disciplinado (rasgo de clase), 151
Susurros del sepulcro (invocación), 73
susurros discordantes (conjuro), 334
sutil (propiedad), 214
tabla de conjuros de círculo del terreno árido, 98
tabla de conjuros de círculo del terreno polar, 98
tabla de conjuros de círculo del terreno templado, 99
tabla de conjuros de círculo del terreno tropical, 99
tablas aleatorias, 9
Talentos fiables (rasgo de clase), 169
tamaño, 25, 375
tamaño de una criatura, 25
Tamaño y espacio de las criaturas (tabla), 25
tambor, 221
tañido por los muertos (conjuro), 334
taumaturgia (conjuro), 335
tejón (perfil), 358
tejón gigante (perfil), 359
telaraña (conjuro), 335
telepatía, 375
telepatía (conjuro), 335
Telepático (dote), 208
telequinesis (conjuro), 335
Telequinético (dote), 208
teletransporte, 375
teletransporte (conjuro), 336
tentáculos negros de Evard (conjuro), 337
terrano (dialecto), 37
terremoto (conjuro), 337
terreno alucinatorio (conjuro), 337
terreno difícil, 24, 375
terror (conjuro), 338
terror abyecto (conjuro), 338
texto ilusorio (conjuro), 338
tiburón de arrecife (perfil), 359
tiefling, 196
tiefling abisal, 196
tiefling ctónico, 196
tiefling infernal, 196
tiempo de lanzamiento, 236
tienda, 228
Tierra, Plano Elemental de la, 344
Tierras de las Bestias, 344
Tierras Exteriores, 344
tigre (perfil), 359
tinta, 228
tipo de criatura, 375
Tipos de daño (tabla), 376
tirada de ataque, 12, 376
tirada de daño, 27, 376
tirada de salvación, 11, 376
  competencia, 14
  conjuro, 238
  y daño, 28
tirada de salvación contra muerte, 29, 376
Tirador de primera (dote), 208
tirarse al suelo, 25
Tiro con arco (dote), 210
Tomar aliento (rasgo de clase), 113
toque helado (conjuro), 338
Toque purificador (rasgo de clase). *Consulta* "Toque reparador", 159
Toque reparador (rasgo de clase), 159
toque vampírico (conjuro), 338
tormenta de aguanieve (conjuro), 339
tormenta de espinas (conjuro), 339
tormenta de fuego (conjuro), 339
tormenta de hielo (conjuro), 339
tormenta de la venganza (conjuro), 339
tormenta de meteoritos (conjuro), 340
tormenta resplandeciente de Jallarzi (conjuro), 340
Tradición monástica (rasgo de clase). *Consulta* "Subclase de monje", 151
trampa para cazar, 228
trampas, encontrar, retirar, desactivar. *Consulta* "Herramientas de ladrón", 221
transportar objetos, 20
trasfondo de personaje, 177
Trasfondos y especies de libros antiguos (cuadro), 38
Trato con animales (habilidad), 14
trepar, 376
trepar cual arácnido (conjuro), 341
Tres ataques adicionales (rasgo de clase), 114
tridente, 215
trineo, 230
tripulación, 230
Triturador (dote), 208
tronar (conjuro), 341
truco, 376
truco de la cuerda (conjuro), 341
tsunami (conjuro), 341
túnica, 228
umbral de daño, 376
Un grupo equilibrado (cuadro), 36
Uno con las sombras (invocación), 73
urna mágica (conjuro), 341
usar espacios de conjuro de niveles superiores, 236
usar un objeto. *Consulta* "Utilizar", 15, 376
útiles de cocinero, 221
útiles de envenenador, 221
útiles de escalada, 228
útiles de herborista, 221
útiles de sanador, 228
útiles para disfrazarse, 221
útiles para falsificar, 221
utilizar (acción), 15, 376
vagabundo (trasfondo), 185
valor de desafío (VD), 376
Valores de monedas (tabla), 213
vara, 229
Variante: tamaños de equipo (cuadro), 219
vehículo, 20, 229
vehículos, 230
Vehículos acuáticos y aéreos (tabla), 230
vela, 229
velero, 230
Velo de la naturaleza (rasgo de clase), 105
velocidad, 377
  excavando, 377
  nadando, 377
  trepando, 377
  volando, 377
Veloz (dote), 209
Vender equipo (cuadro), 213
veneno básico, 229
ventaja, 12, 377
ver invisibilidad (conjuro), 342
Versado en un elemento (dote), 209
versátil (propiedad), 214
vestir objetos, 233
viajar, 20
viajar con el viento (conjuro), 342
viajar mediante plantas (conjuro), 342
viaje, ritmo de, 20
viajes, 231
Viajes (tabla), 231
vial, 229
vigor arcano (conjuro), 342
Vigor infernal (invocación), 73
vínculo protector (conjuro), 343
viola, 221
virote, 226
virote de ballesta. Consulta "Virote", 226
Visión bruja (invocación), 73
visión ciega, 377
visión e iluminación, 19
visión en la oscuridad, 377
visión en la oscuridad (conjuro), 343
Visiones brumosas (invocación), 73
Visiones de reinos remotos (invocación), 73
visión veraz (conjuro), 343
visión verdadera, 377
Vista del diablo (invocación), 73
volar, 377
volar (conjuro), 343
voluta estelar (conjuro), 343
vulnerabilidad, 377
  daño, 28
yesquero, 229
Ysgard, 344
zancada prodigiosa (conjuro), 343
zombi (perfil), 359
zona de la verdad (conjuro), 343
zona oscura, 19

ALEJANDRO PACHECO

ALEJANDRO PACHECO

CREA PERSONAJES HEROICOS

Esta versión revisada y ampliada del *Manual del jugador* es el libro de referencia esencial para todos los jugadores de la quinta edición de DUNGEONS & DRAGONS®. Contiene reglas de creación y desarrollo de personajes, exploración, combate, equipo, conjuros y mucho más.

Crea fantásticos héroes de D&D® a partir de una amplia selección de orígenes, clases y subclases de personajes. Explora ruinas antiguas y mazmorras letales, enfréntate a monstruos en tu búsqueda de tesoros legendarios y adquiere experiencia y poder mientras recorres tierras inexploradas junto a tus compañeros.

Un complemento para la *Guía del Dungeon Master* (2024) y la quinta edición del *Manual de Monstruos* (2025)

9 780786 969685
49,99 €
Impreso en Bélgica/Printed in Belgium
D37091050 SP

DUNGEONSANDDRAGONS.COM